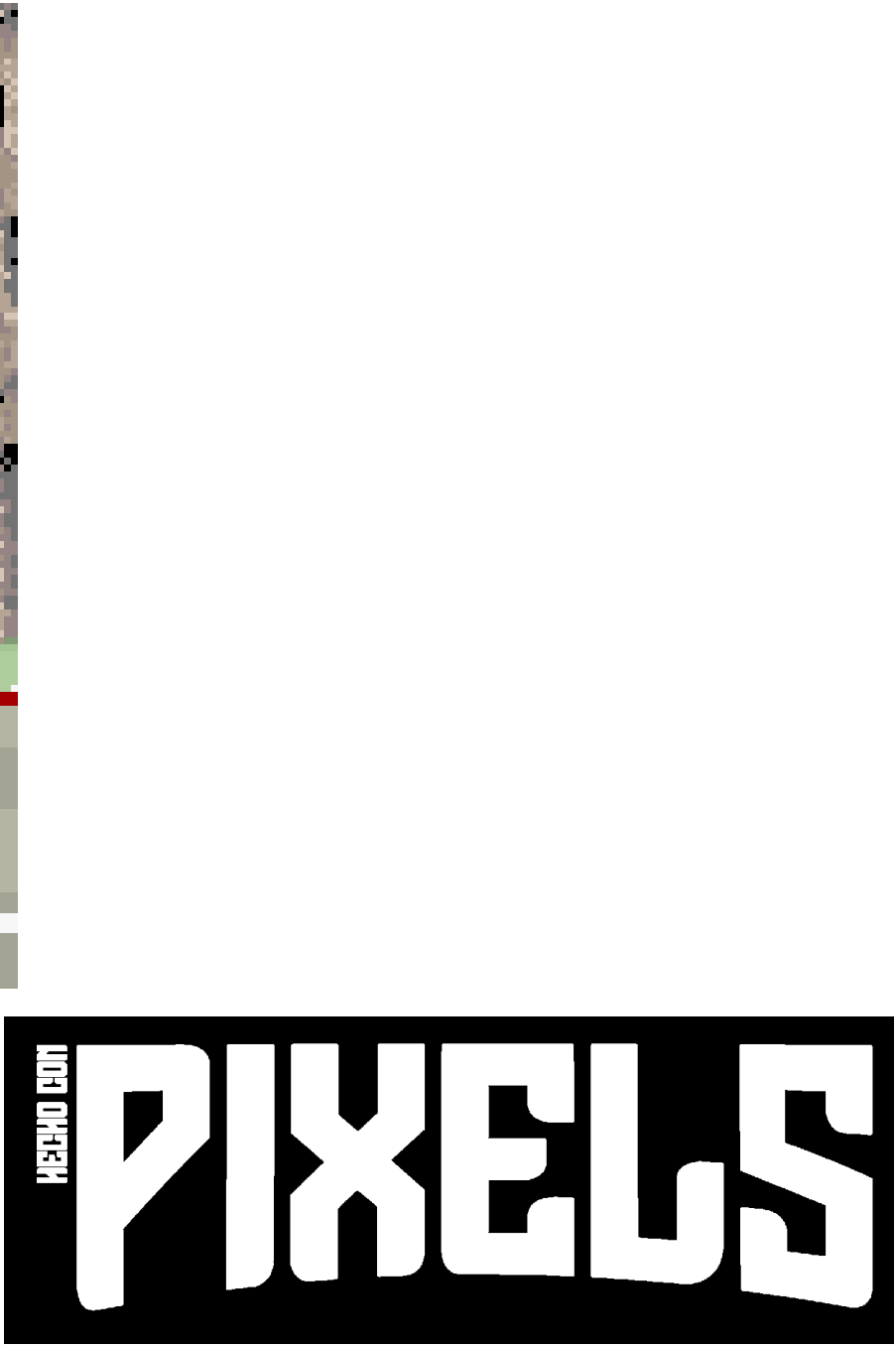
MEGA DRIVE
PIXELS
04
CHECKPOINT!
SEGA
CALIFORNIA
OUTRUN

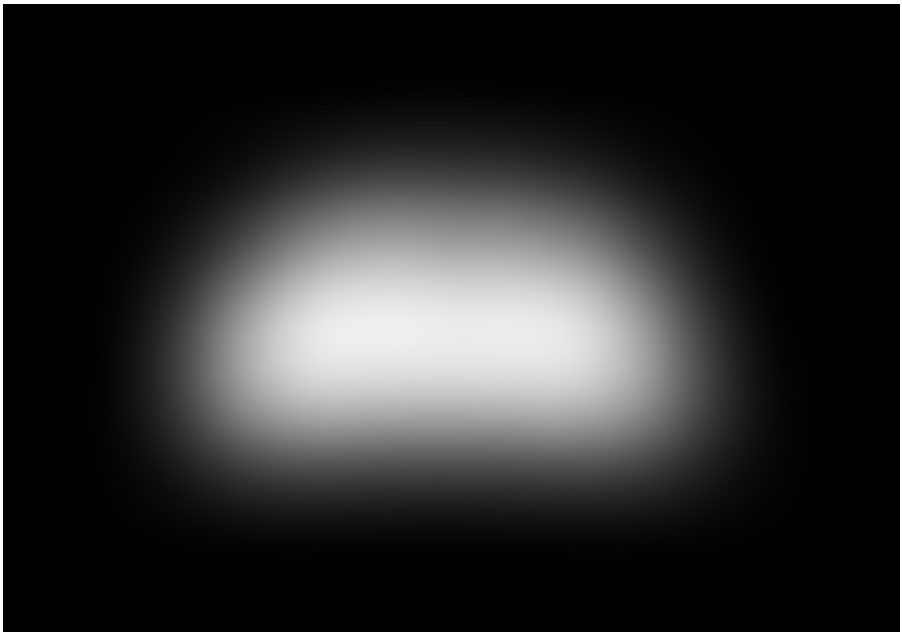
SEGA
CALIFORNIA
OUTRUN

HECHO CON

CHECKPOINT! CHECKPOINT!

`


HECHO CON
PIXELS



190 km/h
STAGE 2

Una sola dirección, OutRun, el clásico de las recreativas de Sega de 1986, protagonista absoluto de este número 4.

como en la vida Es imposible que no Esos caminos

de una sola hayas jugado alguna dirección de los viejos desa-vez con OutRun, el rrollos de conducción de la arcade de Sega que inundó década de los años 80 son salones recreativos, bares y la mejor metáfora que existe restaurantes de los 80 y que del trayecto que hemos de-marcó a millones de jugado-cidido iniciar con PIXELS. res en todo el mundo. Porque cuando uno arran-OutRun es lo más pare-ca un proyecto como este,

cido que existe a un juego poco espacio hay para las eterno. Todo el mundo lo pausas, para chocar contra venera. Todo el mundo lo otro coche, para volver atrás

por José Luis Sanz ama, da igual la versión que o intentar rescribir lo ya ocu-

Director de Pixels sea. Y todo el mundo, cuan- rrido. Como en el circuito de

do piensa en él, vuelve a arranque de OutRun, Co-uno de esos lugares felices conut Beach, lo que toca que nos provocan los video- es acelerar, conducir con juegos. Así que era mereci- seguridad y disfrutar del do que su Ferrari rojo, sus paisaje hasta que el destino protagonistas, y sus circui- nos lleve a la siguiente bi-tos infinitos, que solo tenían furcación. Entonces, será el una dirección, marcaran el momento de elegir qué pre-ritmo de un número cuatro ferimos: si viajar a Gateway de PIXELS que se adentra o hacerlo a Devil's Canyon. en el mundo de las coin-op. Como la vida misma. P

Nº4_Coches_velocidad

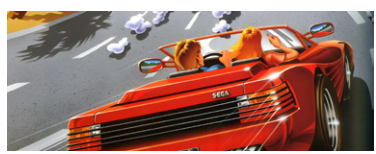
En este número de PIXELS vamos a hablar de juegos de coches, de recreativas y de carreteras tan infinitas como la diversión que producían.

¡Siempre RETRO! Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

05 Nuestros colaboradores

06 30_46_52 Ajuste de cuentas < 54_64_70 Me robó el corazón 82

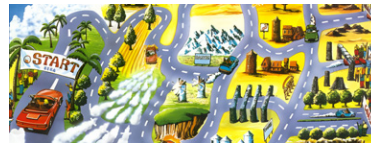


El próximo mes

ARCADES Y COCHES 14

Cuando las carretras eran infinitas. < por José Luis Sanz

22 SPEED RACE DE TAITO < El padre de los juegos de coches.



por Marcos García

OUT RUN 32

¿Hay mejor clásico de coches? < por Bruno Sol

40 SUPER MARIO 64 < ¿Sin nota en Hobby Consolas?

por Sonia Herranz

ENTREVISTA JIM BAGLEY 48 El genio ‘cambiagéneros’. < por José Luis Molina

56 MALASOMBRA EN NES < Por la gloria de los 8 bits. por José Luis Sanz

SEGA MEGA DRIVE 66

¡Qué bueno que viniste! < por Raúl Montón

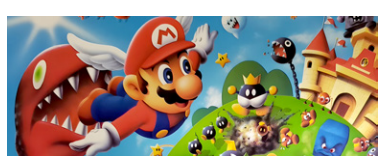
72 NEBULUS < El juego con las torres más altas. por José Luis Sanz

ÚLTIMA GENERACIÓN Nº7 76 ¿Una portada “gafapasta”? < por José Luis Sanz

El RINCÓN DE LOS LECTORES

Escribe, pinta y colorea.

por Lectores



Aquí te presentamos algunos de los colaboradores que participan en PIXELS, Aquí te presentamos algunos de los colaboradores que participan en PIXELS, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especiali-perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especiali-zados de videojuegos en España. Además de estos rostros nuevos, tenemos que zados de videojuegos en España. Además de estos rostros

nuevos, tenemos que añadir a los ya conocidos Juan Carlos García o Gustavo Bernaldo. añadir a los ya conocidos Juan Carlos García o Gustavo Bernaldo.

Marcos García Bruno Sol Sonia Herranz

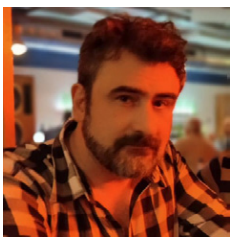
@Marcostheelf @YeOldeNemesis @Soniaherranzz

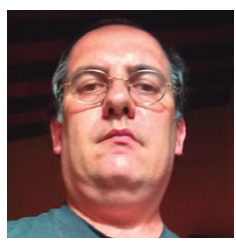
Desde 1991 en medios Desde 1992 en medios Desde 1992 en medios especializados, ha traba- especializados, ha traba- especializados, he traba-jado en: jado en: jado en revistas como: • Hobby Consolas • Hobby Consolas • Hobby Consolas • MicroHobby • Super Juegos • Todo Sega • Super Juegos • Mega Sega • Nintendo Acción • Mega Sega • Super Juegos Xtreme • HiTech • Super Juegos Xtreme • PlayStation Oficial • Playmanía • PlayStation Oficial • GamesTM • Hobbyconsolas.com • Generación Z80 • Generación Z80 • RetroGamer

Nacho Hernández Raúl Montón Juan Carlos Sanz

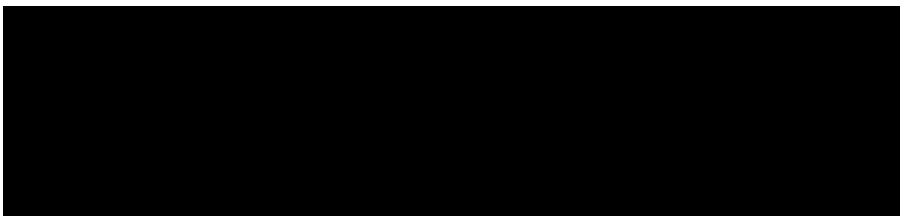
@ElPixelPodcast @Blogdepunisher @Myrck

Desde 1999 en medios Desde 1994 en medios Desde 1992 en medios especializados, he traba- especializados y empre- especializados, he traba-jado en revistas como: sas, ha trabajado en: jado en revistas como: • Otaku Players • SEGA • Hobby Consolas • DOF6 • Super Juegos • Super OK Consolas • Game 40 • Mega Sega • Super Juegos • Juegos & Cía. • Demo's • Superjuegos.es • Computer Hoy Juegos • Meristation • Mega Sega • Micromanía • Game Report • Computer Hoy Juegos • Pixel Perfect Podcast • PixFans • Generación Z80





PIXELS



SEGA
CALIFORNIA
OUTRUN

Cuando las

carreteras tenían

una sola dirección

> >

REPORTAJE

Recreativa de Turbo, de Sega (1981)

Los juegos de coches nacieron mostrando una carretera infinita. Un trazado que se per-día por el horizonte y que solo permitía mo-

E verse en una sola dirección. l género de los juegos los ordenadores y consolas)

de coches, de con- de los años 80 y principios

ducción o de veloci- de los 90. Nos estamos re-

dad, como queráis llamar- firiendo a los juegos que

por los videojuegos. Allí donde te, misteriosa y poblada ca- José Luis Sanz se vio por vez primera un los, son consustanciales a mostraban una apasionan-

rretera infinita.

pixel en pantalla, allí estaba

ya sembrado el germen de Conductor nocturno

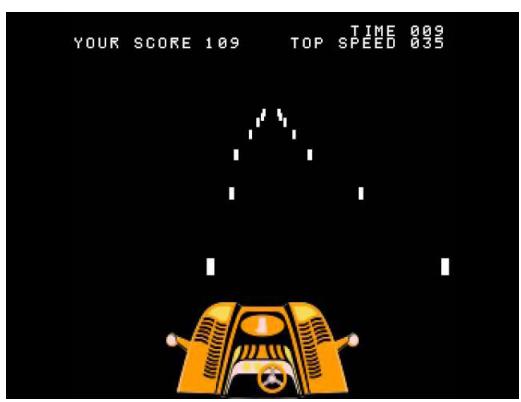
la competición. Y aunque

del mítico Speed Race os Fue en el año 1976 cuando hablará Marcos en las si- se lanzó al mercado una re-

guientes páginas, yo me creativa de Atari, con una voy a centrar en un subgé- profunda pantalla negra que

nero que gobernó con puño no quedó más remedio que

de hierro las recreativas (y situar en una larga noche



Night Driver | En 1976 Atari desarrolla este juego que no tenía coche en pantalla sino, simplemente, un trazado limitado con una especie de balizas a los lados. La imagen del vehículo fue incrustada sobre el mueble, por lo que estaba siempre fija. Fue el pionero en mostrar una perspectiva en primera persona y llegó a Atari 2600 y C64.

HIGH SCORE 000 TOP SPEED 000
GAME OVER ATARI
YOUR SCORE 176 TOP SPEED 213

07

Turbo | Obra de Sega en 1981, es el que marca el camino del género por cómo muestra la carretera infinita y los escenarios, así como las condiciones meteorológicas cambiantes. Colecovision e Intellivision tuvieron “ports”.

para que el concepto na- un mueble icónico, que pa-rrativo tuviera sentido. Las recía sacado de una pelícu-líneas blancas en los late- la de James Bond de los 60 rales marcaban los márge- y ahora mismo es una joya nes de una calzada donde perseguida por coleccio-el único desafío era no sa- nistas ávidos de invertir al lirnos de ella en lo que fue precio que sea. una aproximación feliz al

concepto de perspectiva en Los coches primera persona.

meten el turbo

Alguno podría pensar que

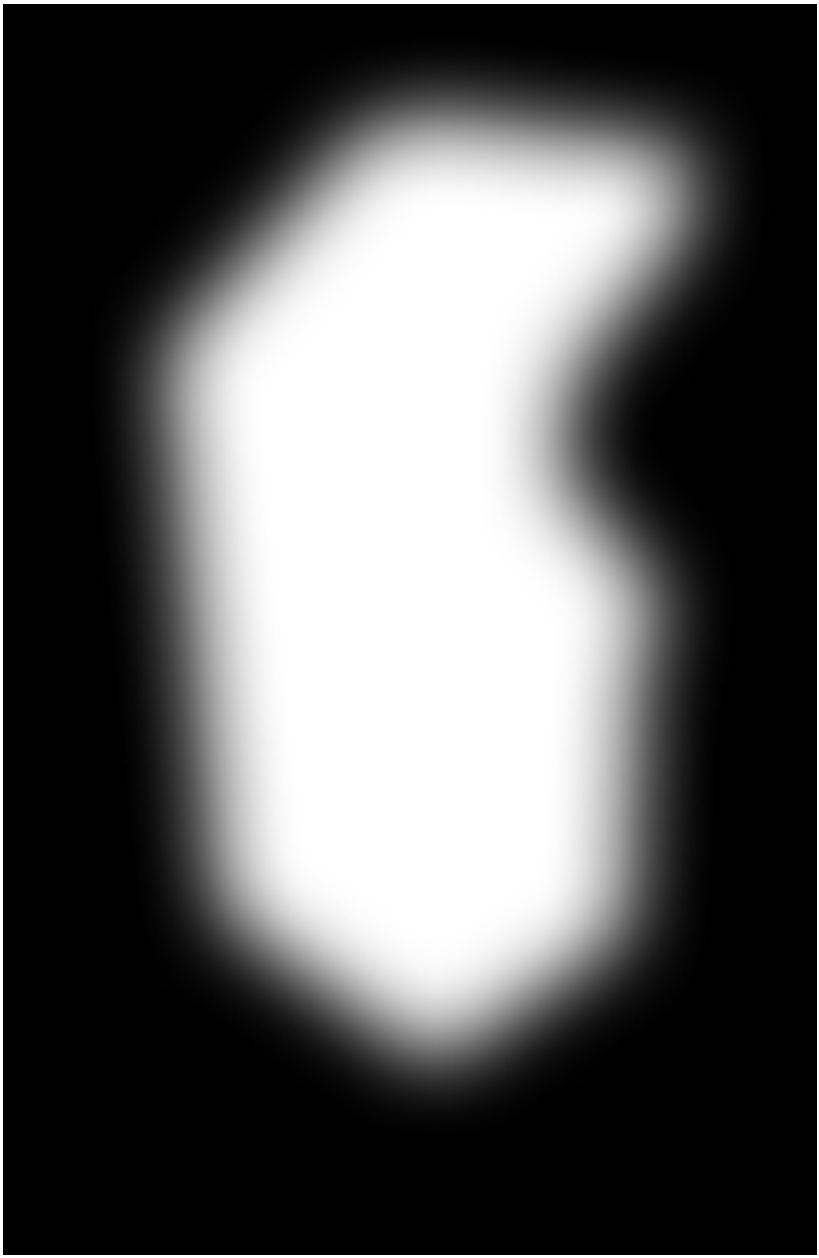
este Night Driver podría Pero es en 1981 cuando pasar por

ser buen control Sega mete la directa con de alcoholemia en
la actua- Turbo, un juego que coge lidad, pero las
limitaciones aquellas ideas del padre técnicas no podían
permitir fundador de Atari y lo viste que se vieran otros
coches de colores vivos, varios es-junto al nuestro. La
recreati- cenarios entre ciudad y de-

va tuvo sierto y hasta condiciones

meteorológicas cambian->>

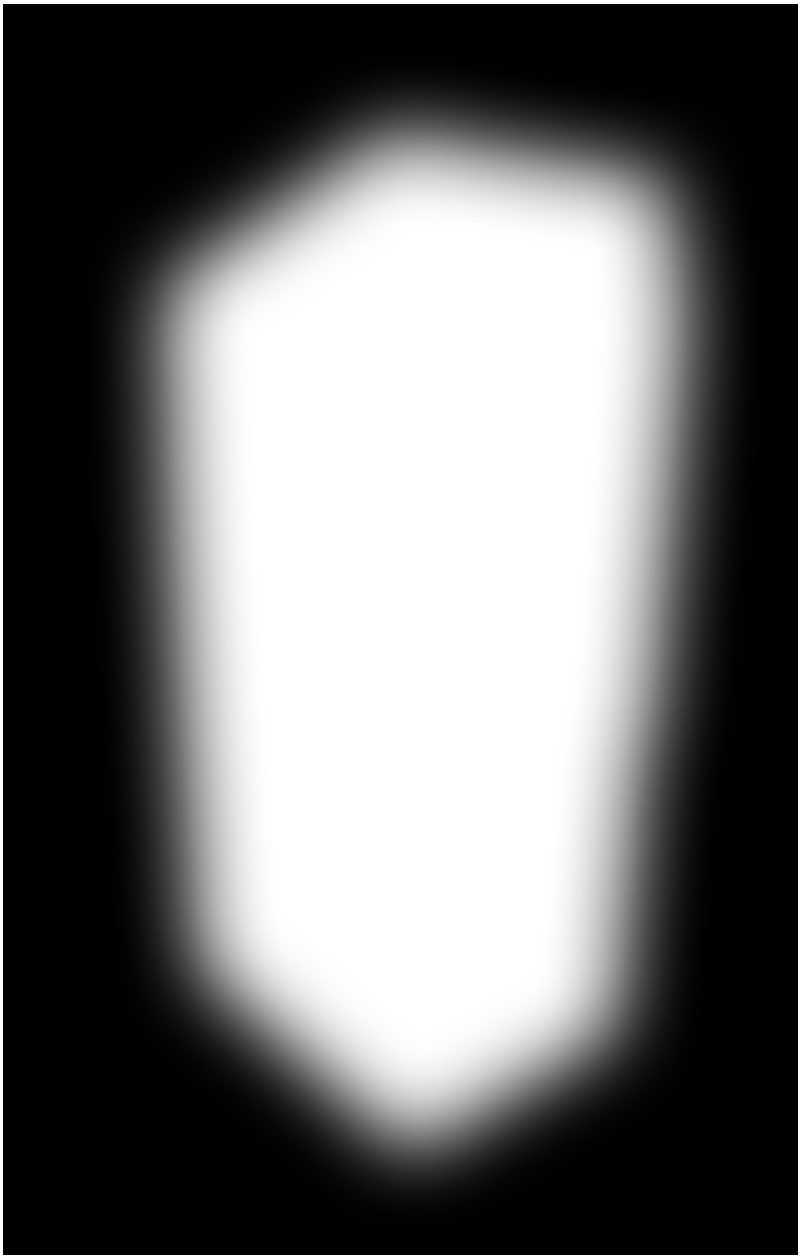
Pole Position | Obra de Namco en 1982, es el verdadero “game changer” de la industria. Existe un antes y un después de este ar-cade de carreras de coches que nos obligaba a clasificarnos antes de correr el Gran Premio. Es una auténtica maravilla que ha tenido adaptaciones y versiones para infinidad de consolas y ordenadores.



ATARI
GAME OVER

SEGA
TURBO

CARS PASSED
RD 1
TIME: 9



REPORTAJE

WEC Le Mans 24 (1986)

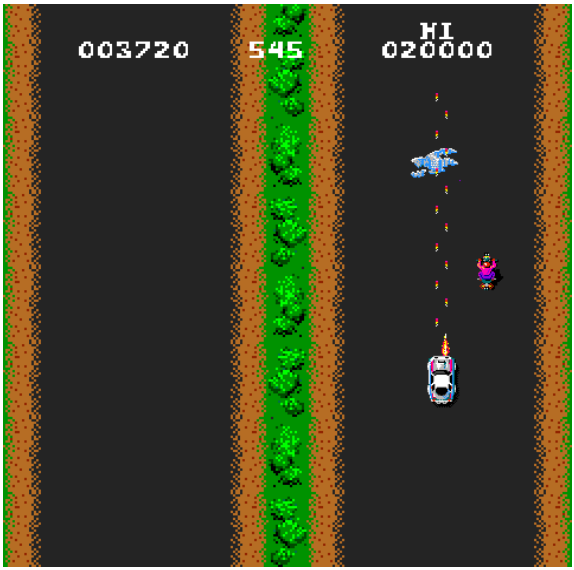
tes. Las líneas maestras ya trazado de un Gran Premio. están trazadas para que Aunque la carretera sigue todo el mundo circule por siendo infinita y no vemos esas nuevas carreteras in- el final, podemos intuir que finitas. Obviamente, la tec- tras las curvas a un lado y nología no daba para crear a otro volveremos a la línea circuitos cerrados, aunque de salida en lo que parece éxito de este Pole Position hay quien lo intenta. un escenario cerrado. se vio multiplicado por un Uno de los primeros fue Aquí, en este trazado ins- cameo (fugaz) que tuvo la Namco con Pole Position, pirado en Fuji Speedway propia recreativa en una pe-que en 1982 (o Konami con vivimos muchos nuestro lícula que marcó la primera WEC Le Mans 24 en 1986) primer contacto con un vo- mitad de la década de los nos quiso llevar la

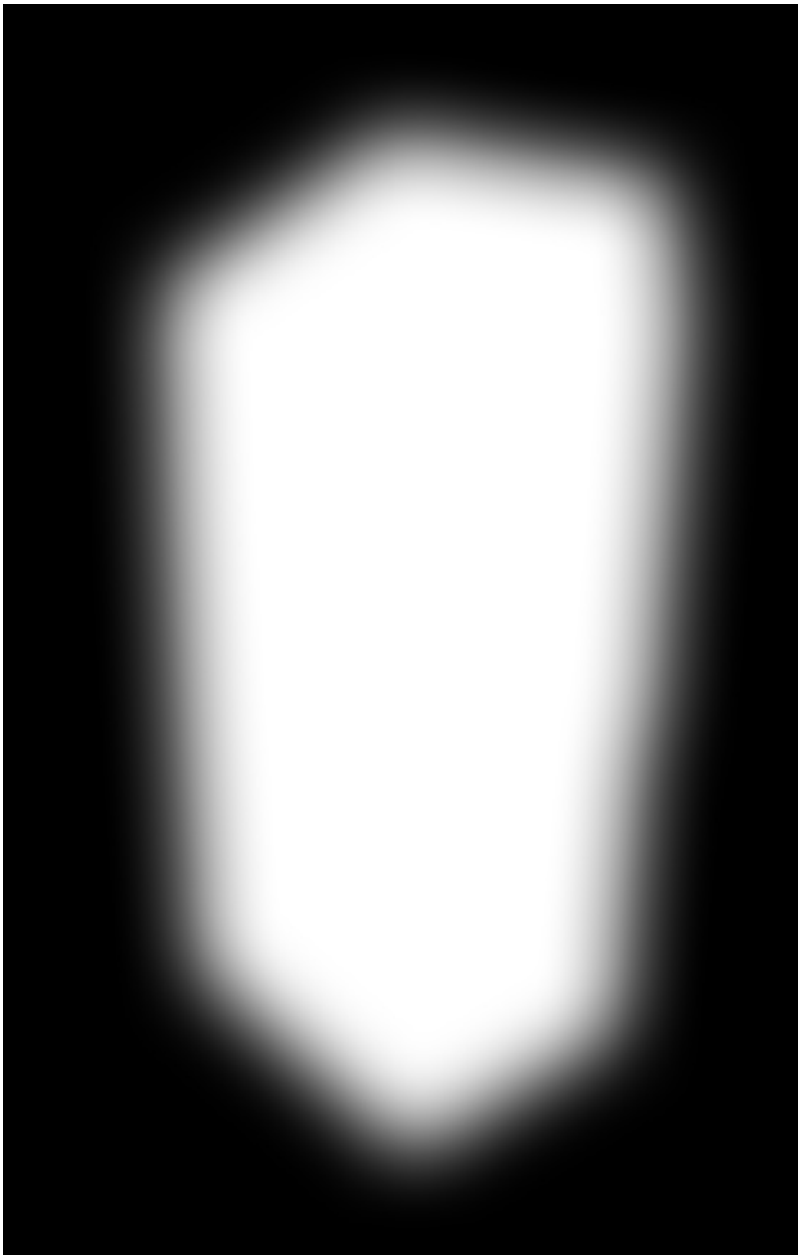
emoción lante en una recreativa. Y 80. Con Karate Kid (1984) de las carreras de Fórmula no hará falta decir lo mágico su popularidad se dispa-

1 a las coin-op, precisamen- que resultaba controlar un ró como un icono de aque-te, mostrando lo que sería el videojuego así. Es más, el lla incipiente industria y >>

Spy Hunter | Bally Midway rompió los esquemas de los juegos de coches vol-viendo a la perspectiva del venerado Speed Race de Taito, pero complicando más las cosas. No solo se trata de correr, sino de escapar y dar caza a enemi-gos que se mueven a toda velocidad por un escenario cambiante y más rico en detalles. Seguramente James Bond tenga mucha culpa de su creación. **Test Drive (1987)**

09


003720
545
HI
020000



Chase H.Q. | Taito vuelve a dar con la tecla con esta maravilla del año 1988 en la que tenemos que dar caza a cinco fugitivos que con-ducen deportivos de esos que quitan el hipo. La carretera infinita aquí adquiere una dimensión narrativa

imponente que contó con “ports” para todos los ordenadores y consolas de la época.

se convirtió en una de las

máquinas más populares. paradas en boxes. Eso ya lo No había bar, restaurante, imaginábamos nosotros. salón recreativo o discoteca

en el que no tuvieran una. Paseos por el campo

Hang-On (1985) con sus

motocicletas y un mueble La tecnología comienza a ya clásico pero, sobre todo, estar preparada para gran-WEC Lemans 24 (1986) des ideas y prueba de ello de Konami, optaron por es el salto que supone un camino distinto visto el OutRun (1986). No profun-éxito de Pole Position, por dizaremos mucho porque lo que intentaron reproducir Bruno nos va a deleitar más la dureza de unas carreras tarde hablando del clásico sobre dos ruedas, o de resis- de Sega, pero no hay que

tencia, en las que se echaba quitarle el mérito de haber

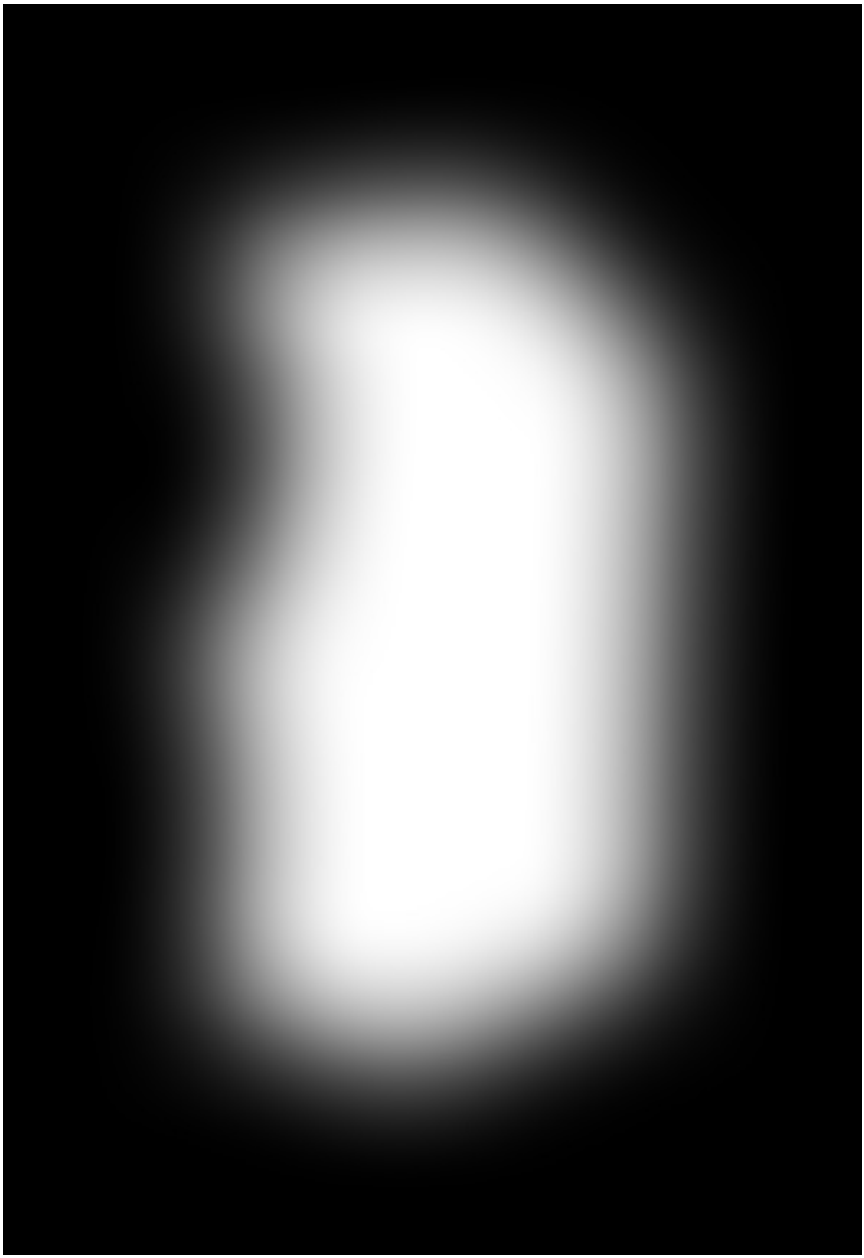
mucho de menos el desgas- sido capaz de transformar

te de los neumáticos, del las mecánicas de siem-motor y la estrategia de las pre con una tontería tan >>

Super Hang-On | Sega rompe los moldes con una recreativa de

1985 que nos invita a subirnos a una moto de verdad. Precursora

técnica de los OutRun y compañía, su mueble Deluxe fue un hito que



llamaba a los chavales de la época según lo veían. Quien no se haya

montado en uno de estos muebles no ha tenido infancia... o adolescencia.

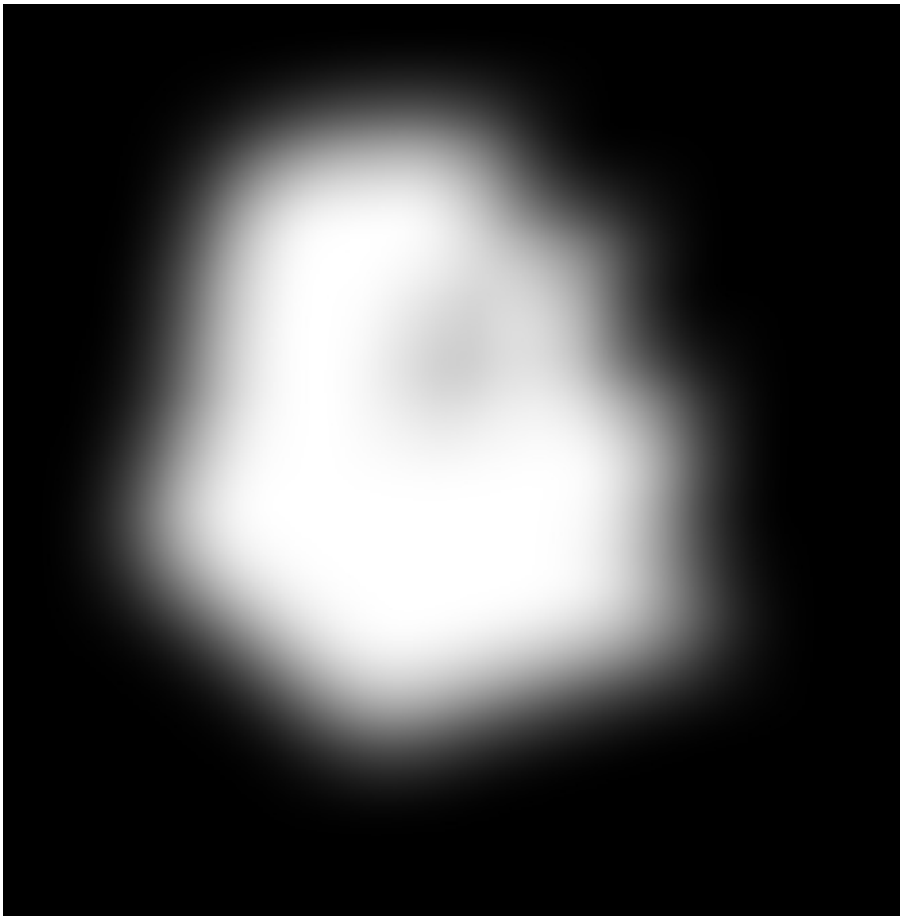
REPORTAJE

OutRun (1986)

genial como la de permitir- porque surgen juegos como nos elegir

camino: bifurca- Spy Hunter (1986), que ciones que podíamos tomar tiene carretera infinita pero a izquierda o derecha y que en perspectiva cenital, o garantizan una rejugabilidad Chase HQ (1988) y su con-nunca vista en una recreati- tinuación, Special Crimi-va. ¿Cuántas monedas de nal Investigation (1989), cinco duros eran necesarias que vuelve a ponernos en teras que no tienen final, en para ver sus 15 trazados? una inmersiva tercera per- las que solo podemos avan-

sona donde hay que luchar zar sin temor a que se nos



Correr no es suficiente contra el crimen organiza- acabe la pista. El género

do. Aquí, no solo tenemos no conoce límites y solo el

Si dar vueltas sin parar es que esquivar el tráfico, sino tiempo es el precioso recur-

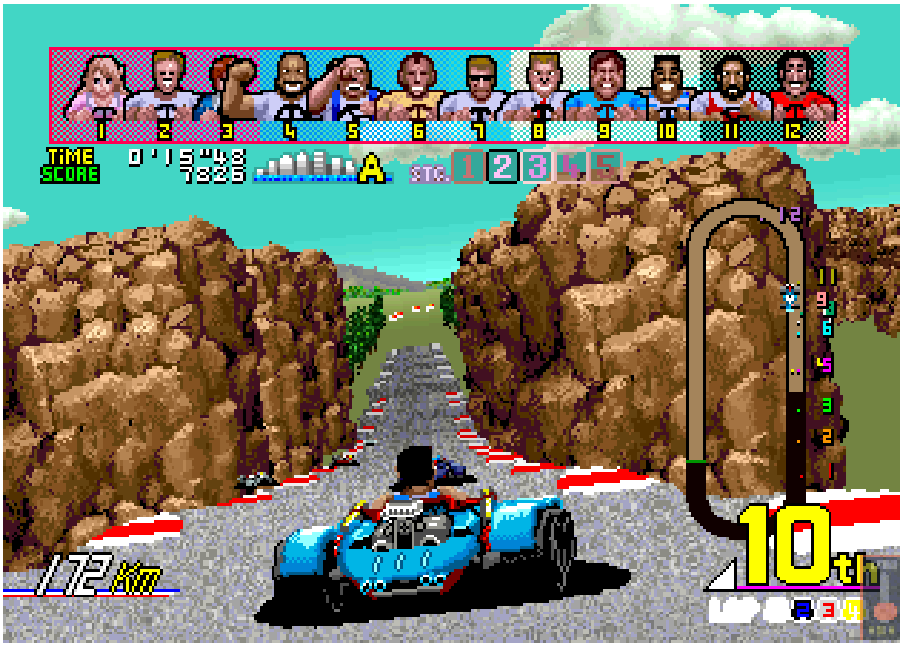
divertido, o pasear por el también embestir y disparar so al que debemos vencer.

mundo como un rico adi- para completar las misiones Las carreteras siguen apun-nerado, ¿qué puede ocurrir y, de paso, evitar que nos tando al infinito aunque apa-si le damos otro contexto y echen de la calzada. rece por el horizonte una >>

le metemos algo de histo- De nuevo, volvemos a ria? Así que dicho y hecho darnos de bruces con carre-

Super Monaco GP | Sega nadaba en la abundancia en la segunda mitad de los 80, con arcades de conducción a cuál mejor que siempre se coronaban con éxitos rotundos. Y a todo esto, en 1989 llega este clásico que emulaba uno de los mejores grandes premios de Fórmula 1. El “scaling” alcanza su máxima expresión y la carretera infinita, por desgracia, comienza a difuminarse.

DOWN FORCE
DOWN FORCE
3
SEGA
Super
Monaco GP
SEGA RACING SPIRIT
FREE PLAY
CHAMPION
TOP Racing Team



Power Drift de Sega, lanzado en 1988 para máquinas arcade, ¿creéis que fue el primero que fue capaz de hacer la transición entre los juegos de carreteras infinitas y los que ya tenían un circuito cerrado?

amenaza que llega desde que fue capaz de desdibujar pasó con Super Monaco

las oficinas de Sega. casi por completo las fron- GP (1989), donde el circui-

teras entre las carreteras in- to de Fórmula 1 supo camu-

Y el “scaling” de Sega finitas y los circuitos ya ce- flar sus limitaciones técnicas

obró su magia rrados. Fue el Sacrosanto para que esa carretera infi-

“scaling” de Sega. nita se diluyera hábilmente

Antes de la llegada de los Aunque venía utilizándo- entre enormes “sprites”.

polígonos y los entornos se en montones de juegos, Detrás de cada juego hubo

3D de clásicos como Virtua fue a partir de 1988 que se un desafío. Night Driver

Racing en 1992 o Dayto- produce un giro radical con buscó cómo simular mo-

na USA y Ridge Racer en Power Drift, que es de los vimiento en una pantalla.

1993, existi una tecnología primeros en ofrecernos un Turbo, de Sega, dio un salto

circuito cerrado que al uso de “sprites” 2D. Pole se aparta del formato Position creó la ilusión de

de carretera infinita. estar dentro de un circuito Ahora podemos ver sin llegar a estarlo. OutRun otras partes del tra- fue un desafío artístico que

zado, pasar a su lado marcó a generaciones y

y luego recorrerlas, todo eso ocurrió gracias a por lo que por fin te-
una carretera interminable.

nemos esa sensación A una pista que solo nos

de estar dentro de un dejaba avanzar. Como en la

Enduro Racer (1986) escenario. Lo mismo vida misma. P

The popularity of a classic driving game... the attraction appeal of a realistic race car cabinet design... spectacular new profit opportunity.

NIGHT DRIVER™

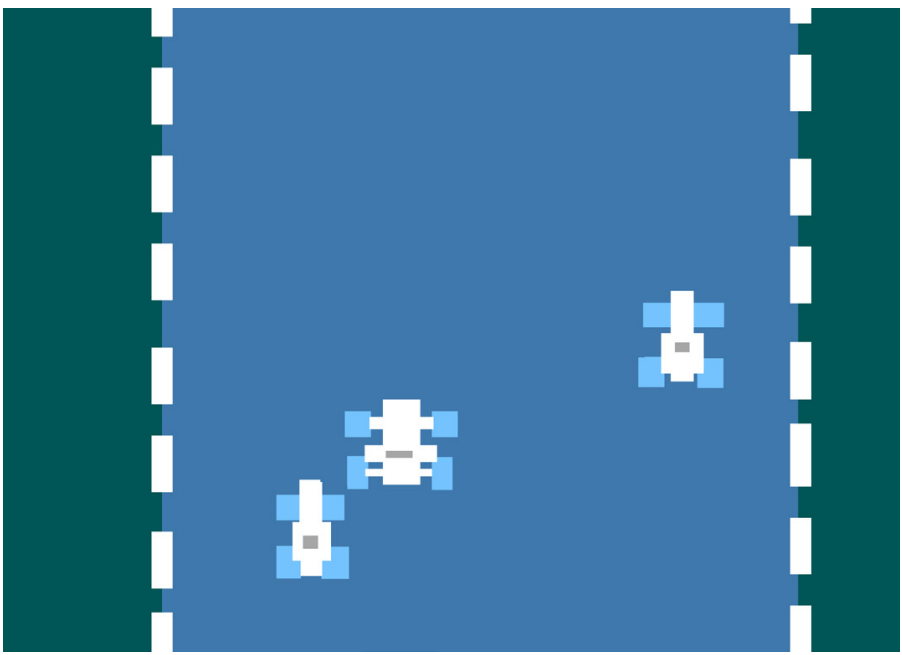
- Drivers can select "Novice", "Pro", or "Expert" tracks.
- Players compete for highest top speed and points based on "distance" travelled.
- "Best" top speed and score previously achieved is displayed when track selection switch is activated.
- Built-in self-test program.
- Operator adjustable game time to 50, 75, 100, or 125 seconds.

- Optional Extended Play for 350 points (operator sets difficulty).
- Inside switch lets operator select a different set of 3 tracks.
- Dimensions: Height: 55", 139 cm; Width: 30", 76 cm; Depth: 67", 170 cm; Weight: 282 lbs,128 kg.

Contact your Atari distributor or contact us for referral at Atari, Inc., 1265 Borregas Avenue, Sunnyvale, CA 94086. (408) 745-2500

ATARI®

Speed Race, el padre de los videojuegos de coches



Recreación pantalla Speed Race de Taito (1974).

En 1974, Taito fue pionera en la implementa-ción de scroll en una recreativa y en el uso de

S “sprites” con detección de colisiones. i alguien os pregunta OutRun de Sega, ya en los cuál es el arcade de años 80. Pero la realidad es conducción más in- otra. Todo comenzó hace

fluyente y recordado de la 51 años, y el responsable

por probable que Speed Race hiro Nishikado (Osaka, Marcos García de Taito no sea el primer historia del videojuego, es de ello fue el gran Tomo-1944), el auténtico padre

REPORTAJE

título que acuda a vues- del videojuego japonés. tra memoria, quizá por lo

genérico de su nombre. Si El auténtico pionero sois un poco versados en del videojuego materia “coin-op setentera”,

Gran Trak 10/20, Super La carrera de Nishikado en Bug o Night Driver de Ata- Taito comenzó en 1968 y ri pueden resultar buenos sus primeras aportaciones ejemplos referenciales. Y fueron en el ámbito electro-si nos dejamos guiar por mecánico con Ghost Gun la memoria colectiva, los (importado de USA), Su-grandes favoritos serían per Road 7 (precursor de Pole Position de Namco y Speed Race) y las dos >>

entregas de Sky Fighter.

Poco después comenzó a revolucionar el mercado arcade electrónico con Soccer, Davis Cup y, de manera especial, Basketball, la primera coin-op en utilizar “sprites”. Pronto llega-

ron Speed Race (1974) y,

más adelante, tesoros de la

talla de Western Gun/Gun

Fight y Space Invaders,

entre otros, pero esa ya es

otra historia. 1

Para centrarnos de inme- La versión primigenia de Speed Race se estrenó en los salones

diato en el fenómeno, nada recreativos en noviembre de 1974. Solo contaba con volante,

mejor que recordar unas acelerador y marcadores LED para puntuación.
declaraciones de su crea-

dor. “Speed Race es el ori-

gen de los videojuegos de Speed Race ofrecía una ches, ya que no le
conven-conducción. La pantalla era mayor sensación de velo- cían ni
las sinuosas pistas monocroma, pero utiliza- cidad y, en mi opinión, su
ni la complejidad del control mos “sprites” más realistas simplicidad
lo hacía más del título de Atari. Se inspiró para el coche en lugar de
divertido. De vuelta a 1974, en dos clásicos electrome-

simples cuadrados y círcu- tras el lanzamiento de Gran cánicos: Mini
Drive (1958) los. En aquella época, Atari Trak 10, la primera recreati-
de Kasco y, cómo no, el ya era el principal fabricante de va de
conducción que ade- mencionado Super Road 7 juegos en América y
había más contaba con volante y (1970) de Taito. Gracias a

lanzado su propio título de marchas, Tomohiro decidió estos dos arcades, junto con conducción, Gran Trak 10. crear su propio juego de co- otras referencias electrome-

cánicas como Indy 500

o Speedway, fusionó los

conceptos de carretera

infinita y la posibilidad de

colisión con otros coches.

Para simular el revolucio-

nario efecto de “scroll” y

crear esa ilusión de mo-

vimiento, animó una ima-

gen de carretera de fon-

do y moduló la velocidad

de los coches rivales en

función de la velocidad del jugador. Había nacido Speed Race.

2 Un auténtico horizonte vertical

La primera gran revolución llegó nueve meses después, en agosto de 1975, con la incorporación de la palanca de cam-bios, un tacómetro analógico y ajustes clave en la jugabilidad. Pero volvamos al mes de noviembre de >>

3 La jugabilidad del tercer Speed Race de abril 4 En diciembre de 1977 la saga incorporó pan-de 1976 vivió cambios en sus mecánicas para talla a todo color. Es de las pocas entregas posibilitar que participaran dos jugadores. que pueden emularse a día de hoy. 1974, Speed Race traía pero no incluía palanca de canzara su infinito e inexo-bajo el brazo una serie de marchas, ni tramos Black rable “scroll”. El objetivo en innovaciones que acelera-Zone, y solo exigía superar Speed Race era simple y ron, y nunca mejor dicho, los 400 puntos para exten-rotundo, como casi todo en la evolución de la recién der la partida. Sin embargo, aquella época: adelantar iniciada etapa electrónica la versión Deluxe (1975) ya coches y más coches a la

y los juegos de conduc-venía equipada con volante, máxima velocidad posible, ción. Es importante tener pedal acelerador, palanca evitando colisionar en un en cuenta que la primera de dos marchas, marcado-circuito cuya anchura cam-máquina de Speed Race res LED de tiempo/puntua-biaba de forma constante contaba con volante, ace-ción y un tacómetro analó-e inesperada. Se obtenían lerador y marcadores LED, gico real. Ambas versiones puntos por cada coche ade-ocultaban en su interior un lantado, con bonificaciones vertiginoso y exigente arca-según la velocidad alcan-de de conducción con pers-zada por el jugador. Basán-pectiva cenital, que tuvo el donos ya en las caracterís-privilegio de ser el primer ticas de la versión Deluxe, videojuego en tener “scroll”, el aumento de “score” de-en este caso, con desplaza-terminaba que aparecieran miento vertical. mayor número de vehículos Hasta entonces, todo en el en pantalla y ciertas zonas universo del videojuego se resbaladizas (Black Zone), había desarrollado dentro muy incómodas de gestio-de los límites de una sola nar para nuestro vehículo. pantalla, hasta que la men-Estas aparecían al alcanzar te brillante de Nishikado lo los 800, 1.800 y 2.800 pun-expandió hacia el infinito… tos. El tiempo de juego ini-o al menos, hasta donde al-cial estaba limitado a 90 >> Drive-Mobile (1941).

TAITO
TAITRONICS
SUPER SPEED RACE
SUPER SPEED RACE
SUPER SPEED RACE

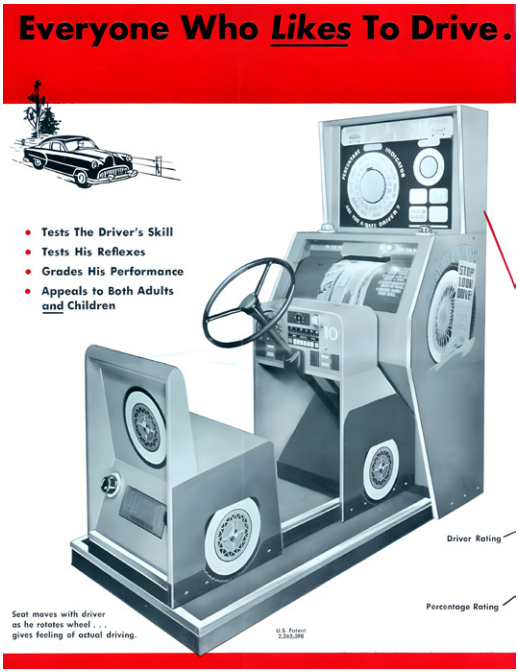
REPORTAJE

Un género pionero | Los arcades de conducción tienen raíces muy profundas. En 1941, Drive-Mobile de International Mutoscope ya contaba con un volante y un mapa retroiluminado de EE.UU. La compañía continuó su legado con Cross Country Race (1948) y Drive Yourself Road Test (1954). También en 1941 nació Midget Autos de Pace, una máquina para cuatro jugadores donde la velocidad dependía de girar una manivela. Entre 1940 y 1970, se crearon más de setenta juegos electromecánicos de conducción.

segundos, y para continuar volvía al jugador al comien- estableció el estándar de jugando era imprescindible zo del circuito. Además, 100 yenes por partida para alcanzar al menos 2.000 Speed Race contaba con los juegos de recreativa, puntos. Los siguientes re- dos niveles de dificultad, duplicando la tarifa anterior tos se situaban en 4.000 y “Beginner’s Race” y “Ad- de 50 yenes. Mientras tan-6.000 puntos. Fácil de expli- vanced Player’s Race”, que to, en Occidente, el gigante car, difícil de lograr, por su- aumentaban tanto la velo- norteamericano Midway no puesto. Ese tiempo restante cidad de los coches como dejó pasar la oportunidad y la puntuación de los juga- su cantidad sobre la pista. de adquirir los derechos del dores se mostraba en un Se podía jugar en modo de éxito de Taito y lo lanzó en

panel LED auxiliar situado un jugador o dos jugadores, EE.UU. en 1975 bajo los sobre el monitor o en la par- alternativos, para competir nombres Racer, con asien-te derecha del mueble, se- por el mejor “score”. to, y Wheels, además de gún el modelo de la coin-op. Speed Race fue un gran Wheels II, una versión para Chocar contra otro vehículo éxito comercial a nivel mun- dos jugadores que podían reiniciaba la velocidad y de- dial. De hecho, en Japón competir a la vez. >>

SUPER
ROAD 7
NEW ROAD RACE GAME.
Surpassing all previous drive games.
With realistic sound and light effects.
SCORES BEST INCOME IN ANY LOCATION.
Tests player's driving and reaction skill.
A fast game, each car passed scores one point.
Player has one free play if maximum score is attained.
(Adjustable 19 to 24 points.)
Cars hit on left or right lane cause accident-stop.
PLAY INSTRUCTIONS
1. Accelerate if space between you and car in front allows.
2. Then pass car in front. Watch oncoming traffic. Car drives at low speed when foot not on accelerator.
3. Pass as many cars as you can.
4. If maximum score is attained, one free play.
DIMENSIONS & WEIGHT
Height : 1,670mm
Width : 660mm
Depth : 900mm
Weight : 125kg
Power : AC100V to 240V, 50/60 cycles


Everyone Who Likes To Drive.
Tests The Driver's Skill
Tests His Reflexes
Grades His Performance
Appeals to Both Adults and Children
Driver Rating
Percentage Rating
Seat moves with driver as he rotates wheel . . . gives feeling of actual driving.
U.S. Patent 2,353,398

CHICAGO COIN PRESENTS THE WINNER!

speedway

All the Fabulous Excitement of Actual Speedway Racing! Spectacular Realism! Breath-taking Action! Multiple Sound Effects and Color! 3-D Effect.

FOOL-PROOF, TROUBLE-FREE DESIGN
with Amazing New Full Color Projection Principle.

NO FILM! NO BELTS!
NO PHOTO-ELECTRIC CELL
that may give trouble.

REALISTIC DRIVING!

Player Controls an Actual Scale-Model Racing Car in Racing Competition with Other Cars! 6 competitor cars vary their speeds and positions on the track, creating spine-tingling speedway situations for the player . . . accidents—passing—lane hugging, etc.

And, to add to the exciting appeal—

REALISTIC RACE CAR SOUNDS
which are linked to the speed and the occurence of accidents.

Mfrs. of PROVEN PROFIT MAKERS Since 1931

2157 1095xx

See other side for further details.

A GAME THAT CAN TAKE A 25¢ COIN CHUTE!

CHICAGO COIN MACHINE DIV.
CHICAGO DYNAMIC INDUSTRIES, INC.
1725 W. DIVERSEY BLVD., CHICAGO, ILLINOIS 60614

5 En julio de 1978 las novedades fueron la incor- 6 Octubre de 1978: debuta la versión “cocktail” poración de los cinco mejores resultados y un de Speed Race T.T., tanto en blanco y negro “score” más exigente para extender la partida. como en color. El volante era minúsculo.

La evolución recreativas se situaron en- en 1978 se convirtió en la

del clásico tre los diez arcades más segunda recreativa más ren-

rentables de 1976 en Ja- table del año, solo superada

Speed Race continuó su pón. Además, Speed Race por su majestad Space In-

legado con un éxito arrolla- DX se convirtió en la “coin- vaders. En este caso, la le-

dor, dando lugar a nume- op” más lucrativa de 1977 tra “V” hacía referencia a las

rosas secuelas en los años en el país, y la segunda en cinco mejores puntuaciones

siguientes. En total, existen general, solo por detrás del del juego, que aparecían a

diez variantes de la saga. juego electromecánico F-1 la izquierda del monitor, por

Después del mencionado de Namco. En diciembre encima de la puntuación del

Speed Race DX, apareció de 1977 llegó Super Speed jugador y el “Timer”. Ade-

Speed Race Twin en 1976, Race, con un bonito mue- más se realizaron ajustes

una versión para dos juga- ble dedicado para sentarse en el “score” necesario para

dores simultáneos. Ambas y pantalla en color. Como continuar jugando, aho-

curiosidad, mencio- ra había que alcanzar los

nar que utilizaba un 3.000 puntos. Speed Race microprocesador Z80 CL-5, o GP-5, también de-a 2,496 MHz. Un año butó en 1978, en formato

después se lanzaron “upright” clásico. En esta

REPORTAJE

versiones cocktail de actualización revoluciona-

Speed Race, tanto ria, era crucial tener cuidado en monocromo como con las nuevas zonas resba-en color. Entre am- ladizas de la pista, y nuestro

bas apareció Super coche ahora contaba con

Speed Race V, que faros que se encendían >>

al adentrarnos en un túnel. exponente de la franquicia, Además, la pista se dividía manteniendo la esencia ju-en dos rutas al atravesar los

gable de su predecesor. puentes, y había que tomar Como colofón, en 1985 lle-una decisión rápida para gó Super Speed Race Jr., evitar chocar y ser envia- orientado al público infantil y do de vuelta al inicio. Esta concebido como homenaje versión también introdujo a la obra fundacional de To-vehículos de emergencia, mohiro Nishikado. con luces intermitentes, que

debían ser evitados como Justicia sobre ruedas cualquier otro rival.

Sin duda, es la entrega de Speed Race siempre ha

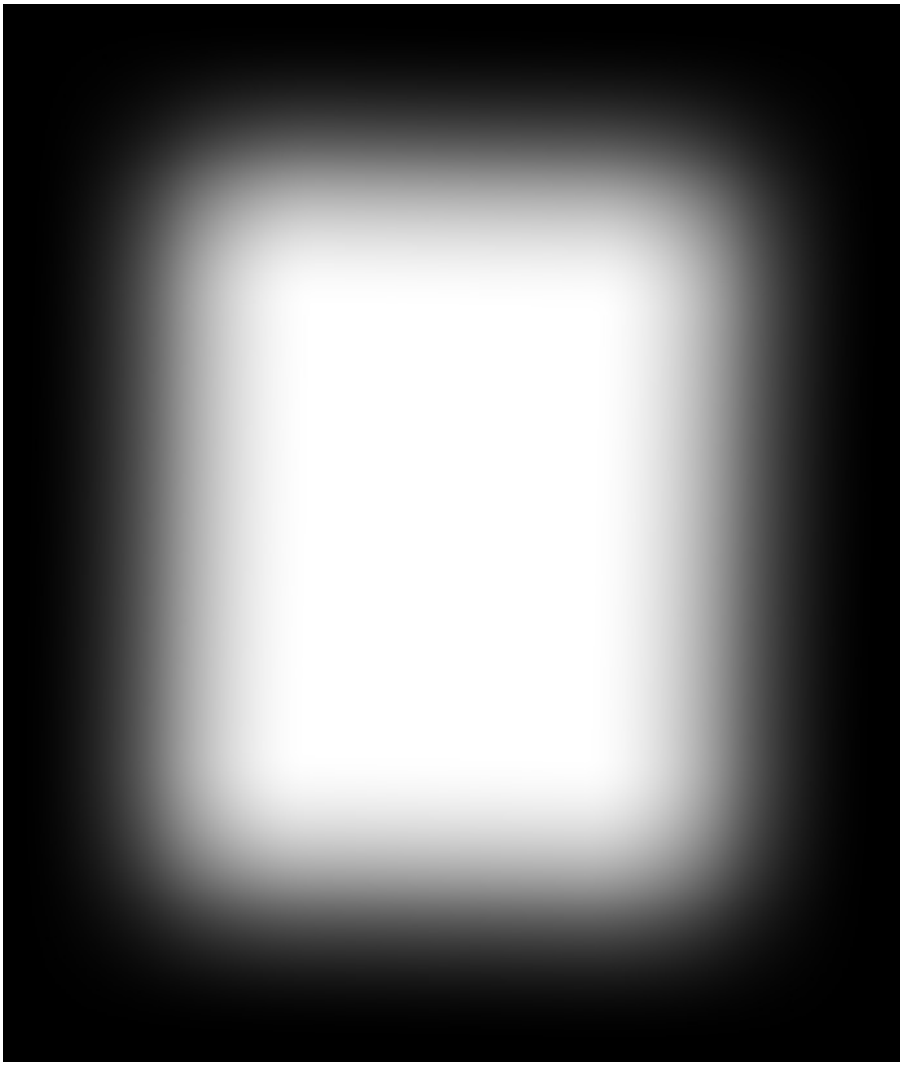
la saga que más recuerdo sido la creación favorita haber visto y jugado en su de Nishikado en su etapa Trak 10, hoja de producto. época. Por su parte, Super pre-Space Invaders, lo que Speed Race GP V, el último subraya la importancia y el completamente hipnotizado y más evolucionado Speed carácter revolucionario de por ese frenético "scroll" y su Race canónico, apareció a este arcade. A nivel perso- perfecto control, gestionado

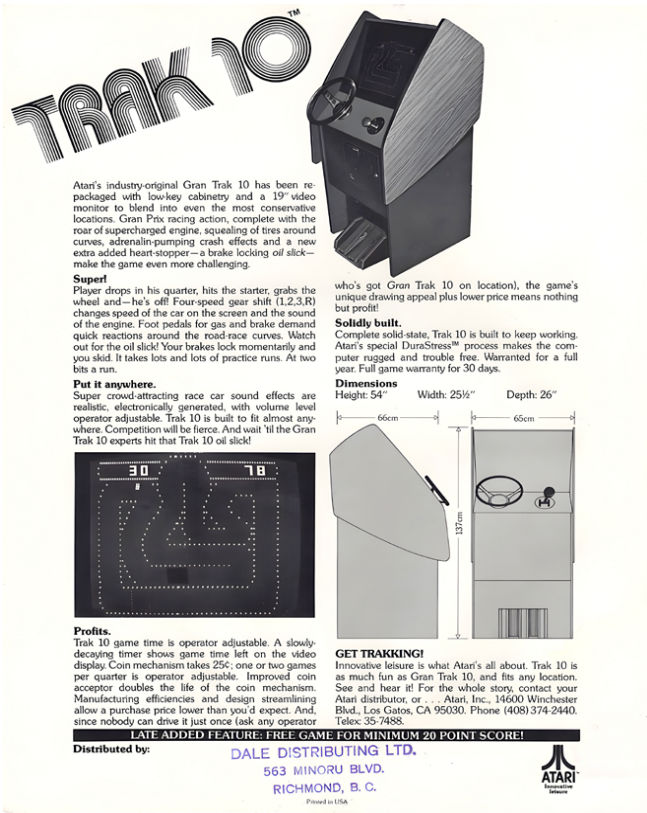
finales de 1979. Presentaba nal, recuerdo perfectamente a través del volante, pedal un mueble "sitdown" de lujo haber visto y jugado varias y marchas. Era un impres-y se convirtió en el máximo versiones del mito automo- cindible en cualquier salón

vilístico de Taito durante recreativo y uno de los prin-las décadas de los 70 y 80, cipales responsables de >>

7 En octubre de 1978 llega el último salto a nivel 8 Con un mueble “sitdown”, en diciembre de 1979 de jugabilidad. Se añaden túneles, puentes se consolidó como el máximo exponente de la para elegir ruta y coches de emergencia. saga, preservando la esencia de su predecesor.

TAITO
TAITRONICS
"EXPLOSIVE RACING ACTION"
SUPER SPEED RACE V
GP
TM
RESULTS
6319 1 st
2426 2 nd
2151 3 rd
1996 4 th
0000 5 th
1996 SCORE
93 TIME
SUPER SPEED RACE V
SUPER SPEED RACE





El factor Midway | Speed Race fue uno de los primeros videojuegos japoneses en

llegar a Norteaméri-ca, donde Midway lo distribuyó en 1975 bajo los nombres Racer, Wheels y Wheels II. Como detalle cu-rioso, la versión Racer incluía un asiento mientras que en términos de ventas, Wheels alcanzó las 7.000 unidades y Wheels II otras 3.000, convirtiéndose en el arcade más vendido de 1975. Ya en 1979, Mid-way lanzó en Estados Unidos Super Speed Race, esta vez sin utilizar la anterior denominación Wheels.

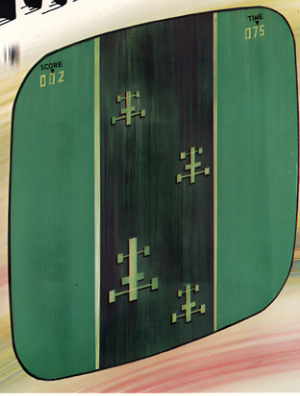
eclipsar las últimas “coin-op” y vertiginoso como vo- electromecánicas. Sin em- látil en el recuerdo. Speed bargo, como mencioné an- Race debería tener siempre tes su denominación dema- un lugar junto a los grandes siado genérica hace que, a clásicos, esos que surgen veces, sea difícil recordar su en cualquier conversación nombre y la huella que dejó, sobre obras maestras y refe-tanto en el género como en rencias indiscutibles, como el mundo del videojuego en Pong, Space Invaders, general. En aquella época Pac-Man o Donkey Kong. maravillosa, las cosas eran Es momento de hacer justi-así de simples y rotundas, cia a uno de los más grandes como su nombre, tan directo de todos los tiempos. P

SUPER SPEED RACE
MIDWAY'S FAST ACTION THRILLER
The full color video driving game with realistic excitement that puts you in the driver's seat for super play action.
The player sits behind the wheel, shifts into low gear, steps on the gas and moves onto the speedway track. A shift to high increases the speed and the scoring – but it takes extra skill to maneuver and pass cars without being hit. 'Crash' sounds mean a hit or going off the road. Player returns to pit stop and must start again. 'Skid' noises warn of icy patches and oil slicks on the road. Extended play and game time are adjustable.
'Race Results' scoreboard permanently displays top 5 scores to challenge all players.
MIDWAY MFG. CO.
10750 W. Grand Ave.
Franklin Park, IL 60131
Phone: (312) 451-1360
For Service Information-
Call Toll Free: 800-323-7182
BALLY NORTHEAST DISTRIBUTING INC.
880 PROVIDENCE HWY.
DEDHAM, MA 02026
Telephone: (617) 329-4880
651 THOMPSON RD. N.
SYRACUSE, NY 13211
Telephone: (315) 463-6251
DIMENSIONS:
Cabinet:
Height: 63" (162 cm)
Depth: 36" (86 cm)
Width: 29" (75 cm)
Seat:
Height: 30" (72 cm)
Depth: 32" (93 cm)
Width: 29" (75 cm)
©1979 Midway Mfg. Co.
Printed in U.S.A.

NEW FROM MIDWAY
WHEELS II
"LO-PROFILE"
EXCITING ONE OR TWO PLAYER RACE GAME
• Speed shift controls
• Adjustable timer feature
• Accelerator pedals
• Engine sound effects
• 25¢ per player
• Extended play
• Cabinet dimensions
29"W x 32"D x 52"H
73.66cmW x 81.28cmD x 132.08cmH
• Approx. weight in carton 300 lbs. 136.08 kg.
• 23" Motorola Solid State TV Monitor
• Seat optional
MIDWAY MFG. CO.— 10750 Grand Avenue, Franklin Park, Ill. 60131 Phone: (312) 992-2250
PRINTED IN U.S.A.

NEW FROM MIDWAY

WHEELS



- Speed shift control
- Adjustable timer feature
- Tachometer
- Accelerator pedal
- Engine sound effects
- 25¢ play
- Extended play
- Cabinet dimensions 28" x 38" x 65¾"
- 23" Motorola Solid State T.V. Monitor

MIDWAY MFG. CO. — 10750 Grand Avenue, Franklin Park, Illinois 60131 phone: (312) 992-2250

NEW FROM MIDWAY

WHEELS

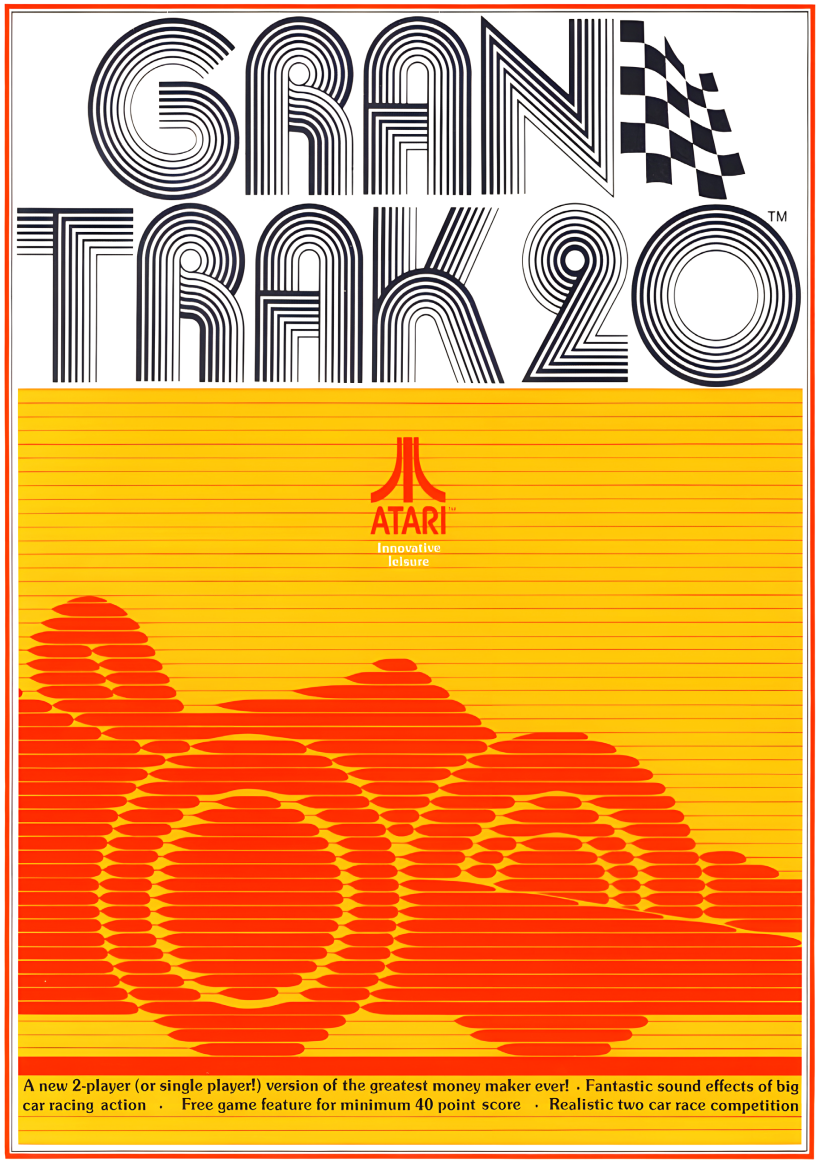
- Speed shift control
- Adjustable timer feature
- Tachometer
- Accelerator pedal
- Engine sound effects
- 25¢ play
- Extended play
- Cabinet dimensions 28" x 38" x 65¾"
- 23" Motorola Solid State T.V. Monitor

RACER

- Speed shift control
- Adjustable timer feature
- Tachometer
- Accelerator pedal
- Engine sound effects
- 25¢ play
- Extended play
- Cabinet dimensions 24" x 32" x 52" 61cm x 79cm x 132cm
- 23" Motorola Solid State T.V. Monitor
- Seat Optional

MIDWAY MFG. CO. — 10750 Grand Avenue, Franklin Park, Illinois 60131 phone: (312) 992-2250

PRINTED IN U.S.A.


GRAN TRAK 20™
ATARI™
Innovative
leisure
A new 2-player (or single player!) version of the greatest money maker ever! · Fantastic sound effects of big car racing action · Free game feature for minimum 40 point score · Realistic two car race competition

START
Winter

Out Run de Sega Out Run de Sega

“Yo no quería volver

a escribir de Out Run”

Out Run es el juego más recordado de todos los tiempos cuando hablamos de coches y veloci-dad, ¿pero por qué crees que es así?

por Aquí estamos de nue-(y como autónomo os ga-vo. Otra vez. Que rantizo que el abismo nun-conste que no que-ca tiene fin) cada uno tiene ría escribir este artículo. sus propios salvavidas a los Llevo décadas dando la que aferrarse para (inten-brasa con OutRun desde Bruno Sol tar) seguir tirando del carro. distintas revistas y pensa-En mi caso son las pelícu-ba, y sigo pensando, que las de Frank Capra, Golfus el tema requiere un nuevo de Roma, los cortos de los punto de vista. No voy a Looney Tunes y una recrea-contar nada que no dijera tiva de 1986 en la que pilo-ya en SJ Xtreme en 2008 tas un Testarossa. Me bas-y New Super Juegos en ta una partida para OutRun 2015. Pero aquí estoy, por para reconciliarme, momen-el empeño de José Luis y táneamente, con la vida. porque no puedo permitir-Da igual que conozca cada me rechazar encargos. En curva mejor que el camino los momentos más bajos a la casa de mis padres. >>

REPORTAJE

My Arcade desveló en el pasado CES de Las Vegas diversas mini-recreativas con licencia oficial de Sega, entre las que destacó el modelo dedicado a OutRun, que se supone llegará este año. El canal de YouTube @GenXGrownUp (al que pertenece este pantallazo) estuvo en el stand de My Arcade y pudo ver de cerca la máquina, que incluirá tanto OutRun como OutRunners, aunque aún no se sabe si llevará las ROM de las recreativas originales o los ports de Mega Drive.

Gracias por tanto, al verano de 1985 con un

Burt Reynolds proyecto con el nombre en

clave Dead Heat, protago-

La leyenda de cómo nizado por coches de Fór-se creó OutRun va-
mula 1 a lo Pole Position,

ría según las fuentes, con el atractivo extra de casi tanto como los re-
que dos jugadores pudieran

cuerdos de Yu Suzuki. competir entre sí, y en el

Tomando como inspi- que ya aparecían algunos

ración la película Los los elementos que dotaron

Hace muchas décadas que locos de Cannonball, la de personalidad a OutRun, el reto que plantea el juego, división AM#2 de Sega como las bifurcaciones. A alcanzar la meta del quinto quería crear un arcade de finales de aquel año se de-tramo antes de que el cro- conducción en el que el pai- cidió sustituir los bólidos de no llegue a cero, pasó a un saje fuera un elemento im- F1 por deportivos y el pro-

plano secundario. Uno no portante y los jugadores pu- yecto se rebautiza como

juega a OutRun para ser dieran sentirse los reyes del Spark Rally. El nombre de

el más rápido, lo hace para mundo al conducir un de- OutRun no se adoptó hasta

disfrutar del viaje, para es- portivo de lujo. De hecho, la junio de 1986, cuando el >> cuchar la mejor banda so- intención inicial era ofre-nora de la historia y porque cer la posibilidad de ele-apenas bastan tres minutos gir entre varios coches, de partida para entrar en “la algo que no permitieron zona”, ese estado de cons- las limitaciones técni-ciencia en el que desapa- cas de la época (pero rece todo lo que hay más que harían finalmente allá de los márgenes de la realidad en el posterior pantalla y nos permite cen- Out Runners). El ger-trarnos en lo esencial. men de todo se remonta

Hayao Nakayama, vetó

EE.UU. porque no estaba

dispuesto a poner en riesgo
a sus empleados haciéndo-
les recorrer Norteamérica
en coche. De lado a lado.

La pareja aterrizó en
proyecto ya llevaba bastan- Frankfurt y alquilaron un
tes meses en desarrollo. BMW 520. A lo largo de las

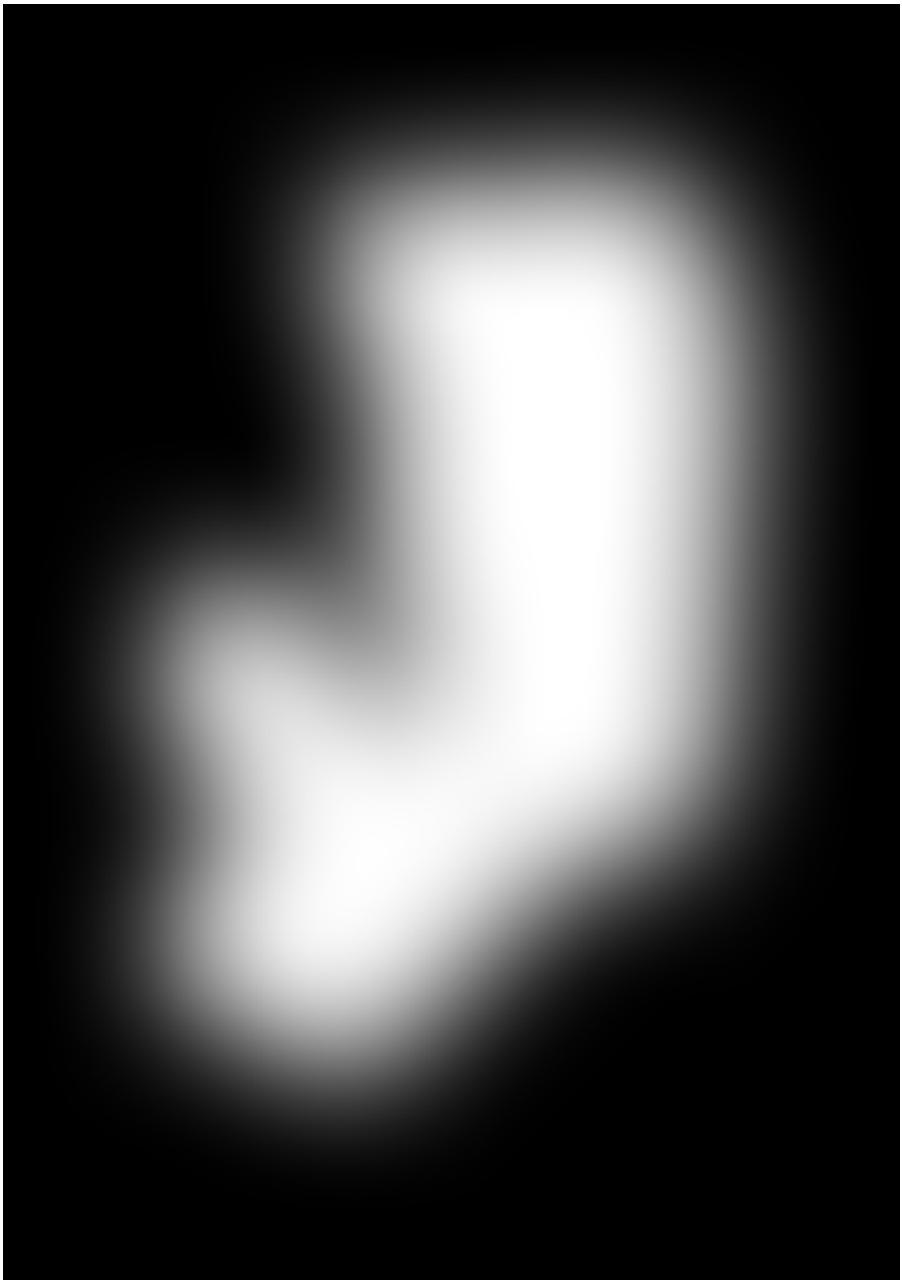
Con el objetivo de con- siguientes tres semanas
seguir referencias visuales conduciendo por lo que se
para el juego, Yu Suzuki conoce como la
y Youji Ishii iban a viajar a Ruta Románti-
EE.UU. para conducir de ca (Romantische
una costa a otra, grabando Straße) visitaron
el recorrido con una cáma- Mónaco, Suiza y
ra de vídeo. Finalmente, y hasta Roma. En
según los (distintos) recuer- la ciudad mone-
dos de sus responsables, gasca, Suzuki se
se decidió que el tour fue- dio de bruces con
ra europeo. Según Suzuki, el flamante Ferra-
el cambio se debió a que ri Testaro ssa y el
les dijeron que el paisaje flechazo fue instantáneo.
no variaba demasiado en Ese iba a ser el coche que
EE.UU., pero Ishii, superior pilotarían los jugadores de
directo de Suzuki, recuer- OutRun, aunque cuando

da algo distinto y más creí- regresaron a Japón no les

ble: el presidente de Sega, fue sencillo encontrar un

ejemplar del coche con >>

OutRun por un tubo | El éxito de OutRun no tardó en ser explota-do en secuelas como Turbo OutRun y OutRunners, pero no sería hasta 2003 cuando pudimos disfrutar de una continuación a la altura del original. Por supuesto, no podía llegar de otras manos que no fueran las de Yu Suzuki y AM#2. OutRun 2 supera al original, y no solo por hacer realidad varios conceptos que no fueron posibles en 1986 (la competición contra otros jugadores, pilotar varios modelos de coches, todos ellos con la licencia oficial de Ferrari): la belleza de los escenarios y la mecánica de los derrapes "infinitos" hacen de OutRun 2 una experiencia tan hipnótica como relajante. Y sus ports, desde el primero de Xbox hasta el de PSP, son impecables.



SEGA PRESENT
OutRun 2
SUITABLE FOR ALL AGES
SEGA
Chihiro
OutRun 2
SEGA
OutRun 2
OutRun 2

TIME 99
SCORE 6186920
LAP 0'11"95
293 km/h
STAGE 4

REPORTAJE

xe, con su asiento hi- aficionados. Y con razón,

dráulico y sus altavo- porque no se ha compuesto

ces colocados en el nada mejor nunca más. cogote, a la altura de Antes de empezar a jugar,

los oídos del jugador. y desde una pantalla que

Para mover seme-emula una radio, el jugador

jante derroche de elige el tema que le acom-"scaling", Suzuki y su pañará en su partida: Magi-equipo tuvieron que cal Sound Shower, Splash diseñar un hardware Wave o Passing Breeze.

el que tomar medidas y re- específico, bautizado como La cuarta composición, cursos para los grafistas. Sega OutRun, basado en Last Wave, se creó para la

su popular placa System 16, tabla de puntuación. La mú-

Disfruta del viaje en la que se integraron dos sica de los

recreativas solía

Motorola 68000, un Zilog ser un elemento secunda-

Pilotar un Testarossa tenía Z80 y un Yamaha YM2151 rio, porque el estruendo de su atractivo para un chaval destinado específicamente los salones la hacía casi in-de los 80, pero lo que hizo para el audio. Precisamen- audible para los jugadores. realmente especial a Out- te el sonido, y más concre- Pero OutRun era diferente, Run fueron los 15 escena- tamente la banda sonora, y su banda sonora no tardó rios que se podían llegar a sería el factor decisivo que en convertirse en algo tan recorrer, repartidos en una conduciría a OutRun hacia icónico como el sprite del pirámide invertida. Al final la inmortalidad. Ferrari Testarossa. >> de cada nivel hay una bifur-

cación y el conductor/juga- Eterna Magical dor decide qué ruta tomar, Sound Shower llevándole por una distinta

en cada partida. Hiroshi “Hiro” Kawaguchi

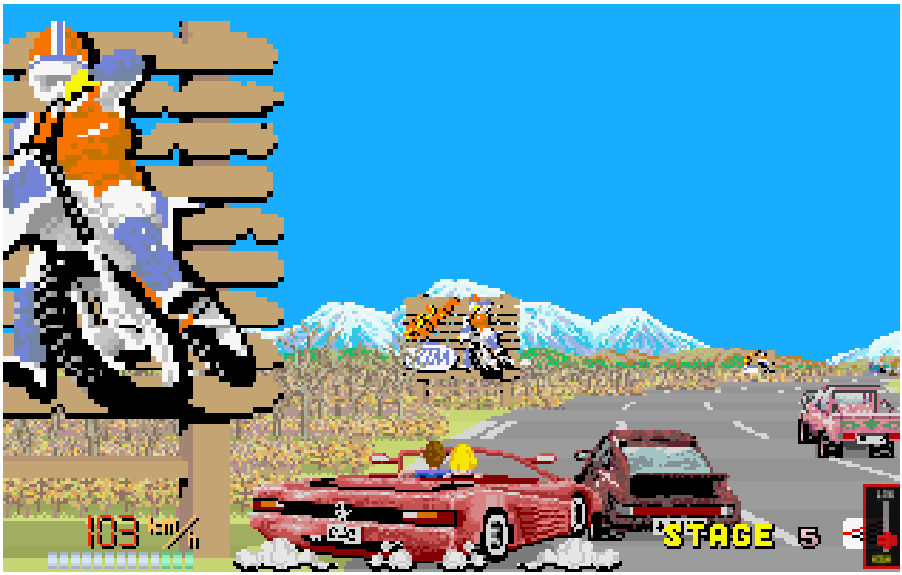
Esto aportó a OutRun una es una figura clave den-

rejugabilidad inédita en los tro de la historia de Sega. arcades de conducción de Aunque es conocido por su época, permitiendo dis- su labor como composi-frutar de hasta cinco finales. tor, trabajó inicialmente

Aunque OutRun no fue- como programador en el

ra un juego precisamente delirante Girl’s Garden rea lista (solo hay tráfico en de SG-1000, formando un sentido, no hay cruces tándem

con el mismísi-y estrellarse no implica la mo Yuji Naka. Hiro ya
muerte, sino perder unos había firmado las pega-valiosos segundos),
sus dizas bandas sonoras gráficos, y más concreta- de los geniales
Hang-mente la suavidad con la On, Space Harrier, que se movían los
obstá- Fantasy Zone y Enduro culos de los márgenes de Racer cuando
deslum-la carretera y los otros co- bró al mundo entero con ches,
quitaba el aliento, es- la música de OutRun, pecialmente si uno tenía
la compuesta por cua-fortuna de encontrar en un tro temas que, casi
40 salón recreativo la cuarta, años después, siguen y más lujosa,
variante de la siendo versionados por recreativa, el mueble Delu-
músicos profesionales y



Conscientes de que no podían replicar la magia de las composiciones originales en los ordenadores domésticos, U.S. Gold incluyó un segundo casete con la música de la recreativa. De esa manera, y aunque fuera de forma “chustera”, uno podía jugar al port acompañado de la música original del arcade. Servidor sufrió

el port de Amstrad CPC Sega no perdía oportunidad de “vendernos” otros juegos

464 pero al menos pude y OutRun no fue una excepción con Enduro Racer. disfrutar, una y otra vez, de

Magical Sound Shower en pón se lanzó de manera cirlo en la portátil. A M2 tam-el walkman de mi hermano. individual, pero en Occiden- bién le debemos el notable

te se comercializó dentro Sega Ages OutRun de

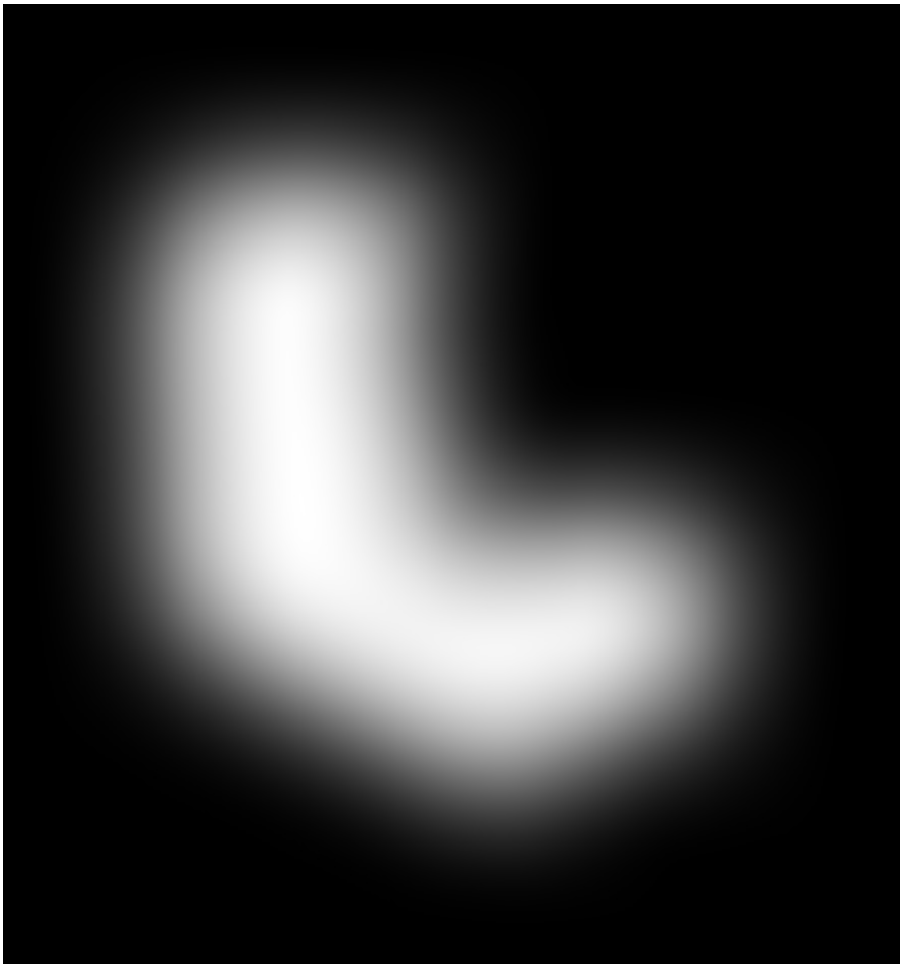
Pasado, presente y de Sega Ages Volume 1, Switch, que perdió el efecto futuro de OutRun un recopilatorio que incor- 3D pero a cambio nos rega-

poraba también los ports ló un formato 16:9 que no

No vamos a enumerar las de Space Harrier y After hace sino potenciar la be-adaptaciones domésticas Burner II. A primera vista lleza de los escenarios. Es que inspiró OutRun. Las parecía un cambio ven- conocéis todas. Solo desta- tajoso, pero en realidad caré las que a un servidor le el OutRun japonés es parecen más meritorias. superior ya que incluye

La de PC Engine es un nuevas versiones de la

milagro técnico que supe- banda sonora (además ra al port de Mega Drive, de las originales en cali-tanto en gráficos como en dad CD) y, mediante un sonido. Jamás entenderé truco, permite jugar a 60 por qué Sega no hizo una fps. Ni siquiera el pos-conversión para 32X en la terior port incluido en Out una pena que ambos ports



que desplegar el “scaling” Run 2 de Xbox fue capaz luzcan el coche “bastardo”, del arcade. Por suerte unos de eclipsar al de Saturn. en lugar del Testarossa, lo meses después llegó la me- La talentosa adaptación habitual desde que caducó jor conversión doméstica de para GBA, incluida en el la licencia de OutRun 2. todas, la de Saturn. Creada recopilatorio Sega Arcade El port de Switch no es el por Rutubo Games, en Ja- Gallery, fue de lejos la me- único recurso para disfru-

jor versión portátil has- tar ahora de OutRun. Los

ta que aparecieron en más pudientes aún pueden escena M2 y su
impre- encontrar, a precio de ura-

sionante 3D OutRun nio, la recreativa doméstica para Nintendo 3DS.
fabricada por Arcade 1Up, Su enfermiza búsque- con licencia de Sega
(pero

da de la perfección les no de Ferrari, así que lleva

hizo grabar el sonido el coche bastardo). Ade-hidráulico del mueble
más de OutRun, nos trae Deluxe para reprodu- Turbo OutRun,
también >>

Versión Saturn.

Outrunners y Power Drift. https://github.com/djyt/ Pero si no eres un jeque del cannonball petróleo hay otra opción, En cuanto al futuro, más traviesa y espectacu- quién sabe si se hará lar, que va más allá de la algo especial en 2026 típica partida al MAME. para celebrar el 40 ani-

CannonBall (el nombre versario de OutRun. Yu

no es casual) es una car- Suzuki dijo hace unos ta de amor hacia el clásico años que estaría dispuesto Out Run y OutRunners, de 1986, un motor creado a hacer un OutRun 3, pero pero no se sabe si serán las en C++ por Chris White a no parece probable. Nos recreativas o ports de Mega partir del código original de conformaríamos con que re- Drive. Cruzaremos los de-OutRun con el que podrás novaran la

licencia de Ferra- dos para que sea lo primero.

disfrutar, en tu ordenador o ri y nos dieran un recopilato- El revuelo generado por Raspberry Pi, del arcade a rio de Out Run y Out Run 2. esta mini recreativa de-

60 fps, pantalla panorámi- Eso sí, My Arcade hará muestra cómo la popula-ca, soporte para volantes realidad este año lo que ridad de OutRun no ha con Force Feedback, más muchos llevamos soñando decaído. La pareja del Tes-cámaras y modos de jue- cuatro décadas: tener nues- tarossa es un icono pop a go. Descárgalo desde aquí: tra propia recreativa de Out- la altura de Donkey Kong

Run en casa, a precio o Space Invaders. Cuatro popular. Tendrá un ta- décadas discutiendo, dan-

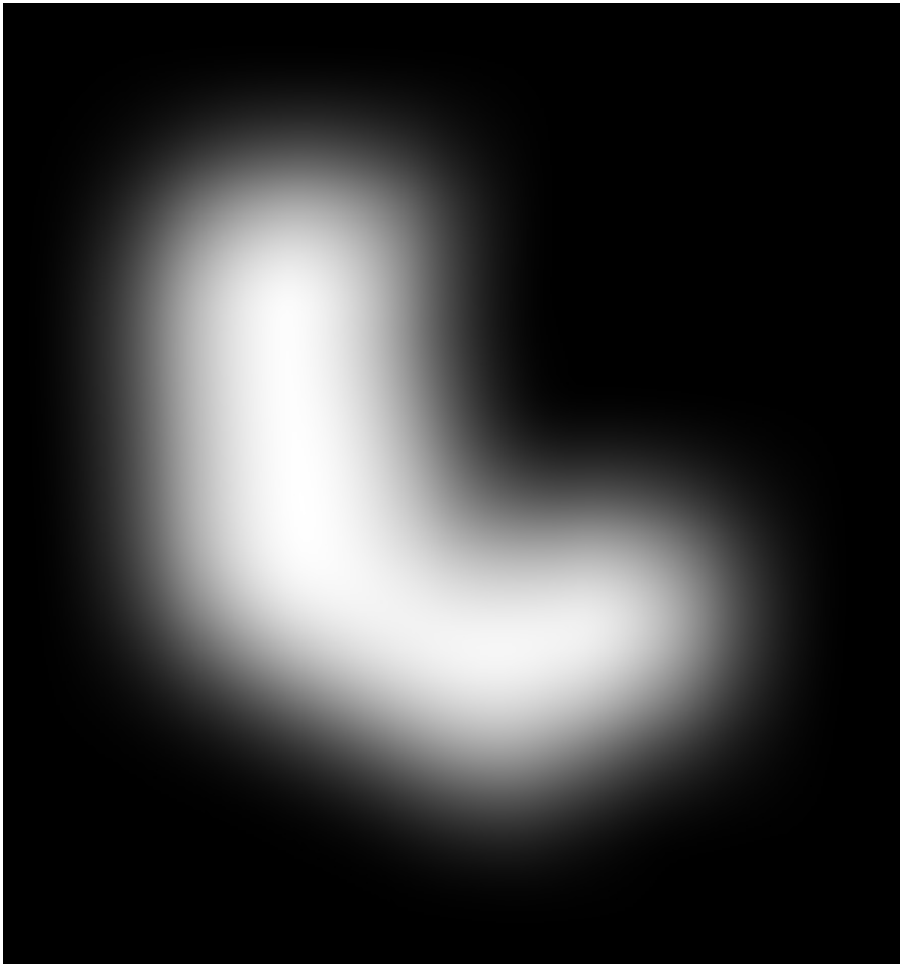
maño mini y se mostró do vueltas de campana y en forma de maqueta haciendo adelantamientos en el último CES de Las que infartarían al director

Vegas. Contará con vo- de la DGT. Nunca dejéis de

lante, pedales de freno pisar el acelerador, subid el y aceleración y palanca volumen y disfrutad de Ma-de cambio de marchas. gical Sound Shower. La Incluirá en memoria carretera os aguarda. P

Siempre OutRun | Actualmente los fans de OutRun cuentan con varias opciones para disfrutar del clásico de Sega en casa. La opción más legal es el port que M2

creó para Nintendo Switch dentro de Sega Ages, disponible en



la eShop. Si te sobra la pasta puedes intentar hacerte

con la recreativa que Arcade 1Up puso a la venta hace

un par de años, con licencia oficial de Sega (que no de

Ferrari, lo que implica que se cambió el Testarossa por el coche bastardo). Por último, no te pierdas esa maravilla llamada CannonBall, un “engine” creado a partir del código original al que la comunidad ha ido aportando mejoras.

Configuración de circuitos de la versión “OVERSEAS”.

OutRun

Final A Final B Final C Final D Final E

Vineyard Death Valley Desolation Hill Autobahn Lakeside

REPORTAJE

Wilderness Old Capital Wheat Field Seaside Town

Desert Alps Cloudy Mountain

Gateway Devil's Canyon

Coconut Beach

TIME 99
SCORE 3534130
LAP 1'18"12
279
STAGE 2

TIME 60
SCORE 2390050
LAP 0'10"71
282
STAGE 2

TIME 14
SCORE 3611
LAP 0'04"20
START
43
STAGE 1

TIME 99
SCORE 8638890
LAP 0'25"15
287
STAGE 5

TIME 99
SCORE 83868270
LAP 1'14"87
BONUS POINTS
25 SEC × 1000000 PTS
0
STAGE 5

TIME 99
SCORE 5200600
LAP 0'15"21
186
STAGE 4

TIME 99
SCORE 8061520
LAP 0'08"71
274
STAGE 5

TIME 99
SCORE 59423460
LAP 1'00"32
BONUS TIME
49.8 SEC × 1000000 PTS
0
STAGE 5

TIME 99
SCORE 5222280
LAP 0'12"45
293
STAGE 4

TIME 99
SCORE 4435460
LAP 0'26"26
253
STAGE 3

TIME 99
SCORE 2945510
LAP 0'50"25
296
STAGE 2

TIME 99
SCORE 0671040
LAP 0'22"45
250
STAGE 5

TIME 99
SCORE 78102440
LAP 1'03"68
BONUS POINTS
31.3 SEC × 1000000PTS
STAGE 5

SEGA®

風が耳元を通り過ぎて行くようだ。
SO REALISTIC YOU CAN ACTUALLY FEEL THE WIND IN YOUR HAIR!

ロードレース、体ごと満喫。
EXPERIENCE THE UTMOST IN ROAD RACING REALISM.

PRINTED MATTER/©SEGA 1986

「ハング・オン」「スペースハリアー」「エンデューロレーサー」に続く、セガ体感シミュレーションゲーム！ アウト ラン

ロードレースの醍醐味をリアルに体感できるシミュレーションゲーム"アウト ラン"。世界No.1のスピードを誇る最高級スポーツカーの性能を忠実に再現。しかも、ステアリングの動きやマシンの状態に合わせてキャビネットが実車そのままの動き方をする、まったく新しいカーレースゲームです。コース設定そのものも、今までにない変化とリアリティを実現。分岐点を通るたびに画面は新たな世界へと進みます。"アウト ラン"それは、体全部が興奮を呼び起こす体感ゲームです。

Now, after such hits as HANG-ON, SPACE HARRIER and ENDURO RACER, SEGA proudly presents its latest in an ongoing series of simulator games, OUT RUN!

The world's fastest car's high performance features are depicted on the screen in the most minute detail, with your machine's steering, speed and other movements authentically reproduced in the cockpit, thus allowing your whole body to actually experience the sensation of high-speed driving. Every aspect of each course is unconventional to say the least, having been specially created to give you the most in scenic variety, realism and a host of exciting challenges. Every time you take a branch road, you find yourself totally immersed in a completely different setting.

デラックス・タイプ
DELUXE TYPE

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Un error de cálculo imperdonable”

Street Fighter III: 3rd Strike pasó de ser un tí-tulo ignorado a una obra maestra gracias a la comunidad. Y 26 años después por fin puedo

E retractarme de mis palabras. n 1999 Capcom lanzó discreto que con el tiempo Street Fighter III: 3rd se ha convertido en una obra

Strike para Dream- atemporal. De hecho, mucha

cast y en su momento pasó culpa la tuvo la comunidad.

por mercado saturado de juegos –con el épico Moment 37 Nacho Hdez. de lucha, el cambio de las con más pena que gloria. Un Torneos como el EVO 2004

de Daigo Umehara– lo coro-

2D a las 3D, y la revolución naron como uno de los me-

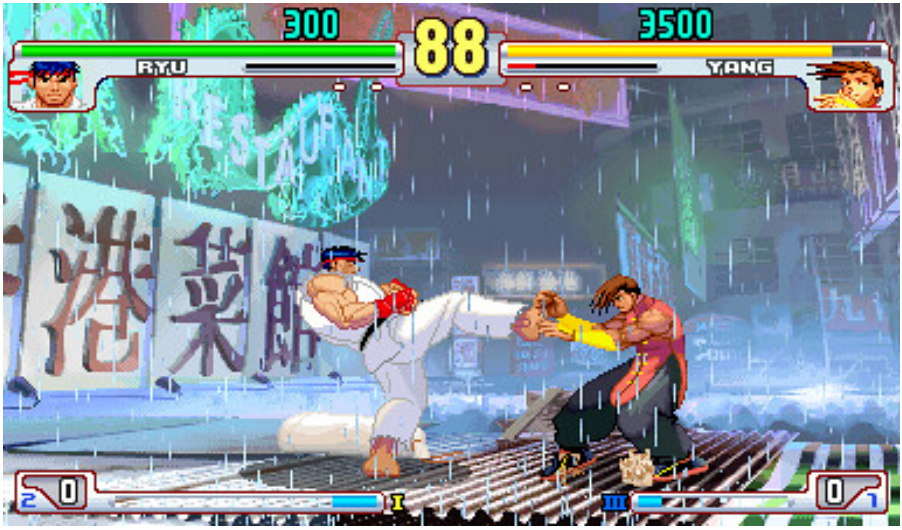
en el plantel de luchadores jores juegos competitivos. –sólo se mantenían Ryu, Plataformas como Fightca-Ken, Chun Li y Akuma–, no de, y reediciones digitales lo

me convenció demasiado. mantienen vivo, mientras su Pero tras más de 25 años banda sonora jazzística, y el desde que hice la review en arte manga, han envejecido

Juegos & Cía., he de con- como el buen vino. fesar que mi texto ha enve- Este título fue más revolu-

jecido bastante mal. cionario de lo que pude dis-

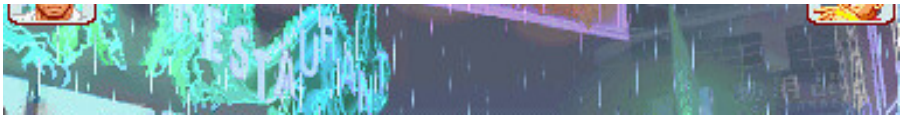
Ahora en 2025 revisar este cernir en la época. El siste-



título es contemplar una pa- ma de “Parry” –una defensa

AJUSTE DE CUENTAS

DREAMCAST >> radoja: un comienzo muy reactiva que nos permite



bloquear cualquier golpe– complejidad evidente), ahora Steam en su versión Street

fue toda una sorpresa que veo claramente lo que quiso Fighter 30 aniversario. en su momento lo viví como hacer Capcom: innovar com- Por ello, amiguetes, nunca una mecánica compleja por pletamente, llevando a cabo es tarde para probarlo, sobre

la que no quise apostar. No un cambio radical en la saga todo si lo abandonaste como podía estar más equivoca- tras decenas de versiones de hice yo en aquellos tiempos. do. Esta técnica lo cambiaba Street Fighter 2. Y ahora, 26 años más tarde, todo en las luchas, ya que re- A día de hoy sigue muy Street Fighter III: 3rd Strike definió la filosofía del juego: vivo, dándolo todo en plata- merece una mejor nota. De la defensa se volvió tan agre- formas como Fightcade o en ahí este ajuste de cuentas. P siva como el ataque. Este

detalle que critiqué tanto en 86

su momento por su dificultad,

ahora lo celebro como una

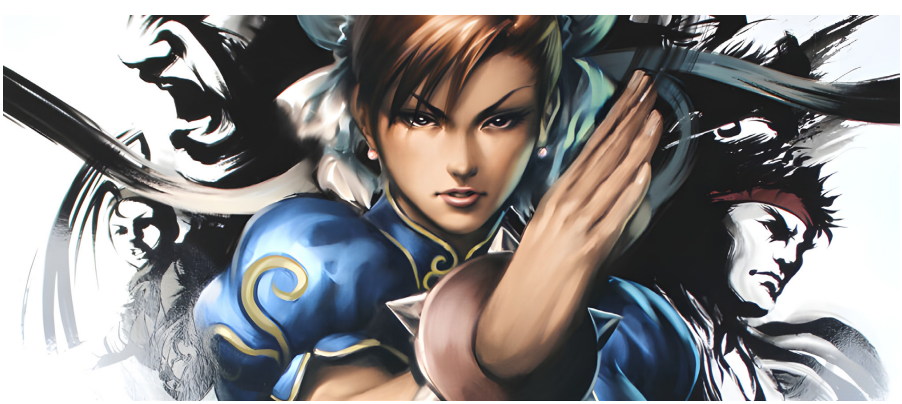
de las innovaciones más es- 65

pectaculares del género. NUEVA NOTA Street Fighter III: 3rd NUEVA NOTA

Strike es un juego redondo,

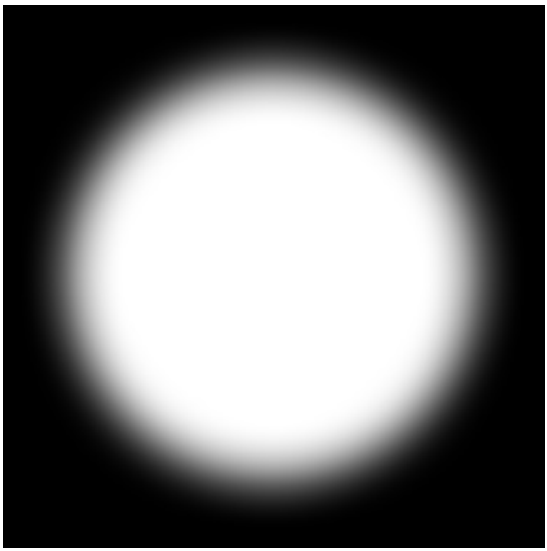
no por perfección, sino por VIEJA NOTA VIEJA NOTA

fectos (personajes desigua- Análisis original en el número 18 de Juegos & Cía.
les, nada carismáticos y una equilibrio. Pese a sus de-



AKUMA
57
URIEN
2 1
1 2

214100
GOUKI
68
PRESS 2P START
SEAN
BRASIL
2 0
MAX
3 3



Artwork by @ GamingMitch1990.

Tan impresionante

que no se podía

puntuar... ¿o sí?

Super Mario 64 de Nintendo 64 fue un juego que hoy muchos llamarían como "generacio-nal", y tal vez por eso, en Hobby Consolas deba-timos mucho qué hacer con su puntuación.

por Sonia Herranz

En los 90 vivimos el pero es que, además, nos cambio de genera-permitió disfrutar de juegos ción más revoluciona-inolvidables. Sería incapaz rio que se recuerda. El salto de hacer una lista con los de los 16 bits a los 32 fue diez mejores de los 90, ¿al-rompedor, cambiando tanto guien se atreve? Incluso de la manera de hacer juegos 20 sería complicado… como la manera de jugarlos. Los juegazos que nos es-Aparecieron nuevas fórmu-taban dejando Super Nin-tendo y Mega Drive antes las jugables que lucían relu-cientes vestiduras gracias a del desembarco de la nueva los polígonos, inalcanzables generación ya eran para qui-(pese a los intentos en forma tarse el sombrero. Jugamos de chip) para las Super Nin-al primer FIFA, al primer tendo y Mega Drive de la Sonic. Zelda se convir-época. Ya solo por eso sería tió en leyenda de verdad y una década para recordar, qué decir del impacto de >>

REPORTAJE

Evil, Silent Hill, Metal Una review hecha Gear, Tomb Raider… en diferido Muchos de estos de-

sarrollos fueron posi- Por aquellos años, la prensa

bles gracias a la gran de videojuegos española revolución de la época: recibía los juegos con mu-

el CD. El salto a los es- chísima antelación, y más

cenarios tridimensiona- teniendo en cuenta que su

les, a los personajes lanzamiento en nuestro te-poligonales fue posible
rritorio solía retrasarse unos

juegos como, Street Figh ter (y grandioso) gracias a ese cuantos meses
respecto de II o Mortal Kombat,… Y eso disco compacto. Un “Com- los
lanzamientos japonés y por no hablar del PC, donde pact Disc” que,
por cierto, americano. De este modo, se lanzaron juegos tan in-
Nintendo se negó a adop- yo tuve el privilegio de echár-fluyentes
como Warcraft, tar y, aunque esta decisión melo al mando mucho
antes Age of Empires, Alone in lastró el futuro de Nintendo que el
común de los espa-

the Dark, The Secret of 64, no impidió que ju-Monkey Island, Wolfens-
gáramos a un cartucho tein 3D o Doom. Así, sin único y alucinante.
pensar demasiado. Un título que me dejó

Probablemente, la etapa ojiplática frente al moni-

más disruptiva de la breve tor y que sigo conside-historia de los
juegos. Algo rando uno de los más que culminó, y de qué influyentes
de la historia: manera, en la segunda mitad Super Mario 64. de la
década de los 90 con Cuando el juego se la llegada de Saturn, Play-
presentó en el E3 de Station y Nintendo 64 (por 1996 arrancó una
salva de ñolitos de a pie. Y sí, era no complicarnos la vida con
aplausos de los periodistas verdad, era tan alucinante 3DO, Atari
Jaguar, Amiga congregados allí y se convir- como prometían las cam-

CD32 o el Philips CD-i). Na- tió en la comidilla de la indus- pañas de
marketing, como cieron sagas como Resident tria en ese momento.
habían contado los pe->>

Shigeru Miyamoto (con cara de susto) jugando con Nintendo 64 y su primer cartucho, Super Mario 64, en una imagen de 1996.

x4
x0
x0

Hobby Consolas nº63 | Un número

cargadito. Avance de Soul Blade o

Cool Boarders y análisis de juegos como FIFA 97, Donkey Kong Country 3, Street Fighter Alpha II, Virtua Cop 2, Daytona USA… También se anunciaba que Game Boy Pocket estaba a la venta por 9.900 pesetas, y que King's Field llegaría en marzo. En la sección de Big in Japan se hablaba de Super Mario Kart 64 y Wave Race 64. Pero la joya de la corona fue este reportaje, el inicio del análisis más largo de la historia de la revista.

riodistas que lo vieron en Obviamente, aquel juego Los Ángeles, como habían no se podía tratar como uno

anunciado los medios japo- más. Aquel cartucho necesi-

neses. Era una gozada. taba mucho más cariño, así

Cuando eras fan de Mario que el director de Hobby

y te soltaban en aquel jardín Consolas, Amalio Gómez,

donde se veía al fondo el decidió hacer una review de
castillo de la princesa –y te varios números. Y yo encan-

podías mover en 3D y hacer tada, oigan. todo tipo de
divertidos mo- Finalmente, en el número

vimientos combinando los 63, el de diciembre de 1996,
botones de aquel innova- acompañado de un especta-

dor y sorprendente mando cular portadón, empezamos de Nintendo 64– se te que- ese análisis adelantado, con

REPORTAJE

daba cara de tonta. Y un el objetivo de dar la nota final poco lo parecías, ya en la en el número de marzo, coin- pantalla del título, tirándole cidiendo con el lanzamiento de la nariz y de los mofletes del juego en las tiendas es-

a Mario. Y lo hacía yo, que pañolas. Ahí empecé a des-

soy una ansias y me salto tripar el juego, mostrando las intros si me dejan… nivel tras nivel lo que ibas >>

a encontrar. No sé, hoy día tráilers actuales. No había lo mismo se consideraba un internet, ni canales de You-“spoiler” de los gordos, pero Tube, ni decenas de cuentas os recuerdo que en aquella a seguir en infinitas redes época eso era lo más pa- sociales. Solo el papel. El de

recido a los “teaser” y a los Hobby Consolas. >>

de enero suelen ser más tranquilos

que ningún otro porque por aque-

llos tiempos, todos los esfuerzos

de las distribuidoras se centraban

en la campaña de Navidad. Así que

había poco pescado que vender,

salvo por el Miura que llegaba en marzo con forma de lanzamiento oficial de Nintendo 64 en nuestro país. Aún así, nos encontramos con análisis de juegos como Tobal nº1, Cool Boarders, Earthwom Jim, Destruction Derby 2, Pandemónium o Command & Conquer.

También publicamos un reportaje

la mar de interesante de periféricos

y una guía de compras (el número salía a finales de diciembre). Y se entrevistó a un tío majísimo: Tetsuya Mizuguchi, creador de Sega Rally y que estaba de tour por España para presentarnos aquellos "Centros de Entretenimiento Familiar" que Sega quiso poner en marcha (instalaron uno en el Hipercor de San José de Valderas de Alcorcón). También, comenzamos a publicar una guía de Tomb Raider. Mario, mientras a lo suyo, con la segunda entrega del análisis.

bien por exceso de tra-

¡Mamma mía! bajo. Había muchas más

cosas que hacer en cada

Por si os lo preguntáis, no número, así que empeza-me acabé el juego del tirón. ba tras cada cierre a darle

Y no por falta de ganas, más caña a Super Mario 64 >>

Hobby Consolas nº65 | La in-

vasión arcade en aquellos años

fue salvaje, seguramente por la actuación de Sega, que lo fio todo a las conversiones de sus coin-op 3D para SegaSaturn. Manx TT, Turok, Die Hard Arcade, Dark Saviors y Pilot Wings fueron los juegos más llamativos en un número con análisis de poco brillo, pero interesantes noticias, como la más que probable llegada de Terranigma y una entrevista a Shigeru Miyamoto.

Y en Big in Japan nos pusimos a hablar de un tal Dragon Ball GT, con Goku poligonal, en plena fie-

bre por el universo creado por el

recien temente desaparecido Aki-

ra Toriyama. ¿Y Super Mario 64

cómo iba? Bueno, pues ya había-

mos llegado al nivel 12 dentro de su

review por adelantado, con la última

meta puesta en Tall-Tall Mountain

y tras enseñar otra nueva remesa

de movimientos inéditos de aquel

Mario que, como sabéis y gracias

al gamepad (con stick analógico)

de Nintendo 64, multiplicaba por mil

las posibilidades de juego respecto

de los viejos cartuchos 2D de NES,

Game Boy y Super Nintendo.

y, cuando completaba los intentando agarrarlo por los niveles
previstos para cada brazos laterales, sin que les entrega de la review,
lo apar- llegaran los dedos al stick

caba (no sin esfuerzo) y me central. Un día, pillé uno de ponía a otra
cosa. Así, du- esos expositores vacíos y

rante tres números más en me puse a jugar, agarrando
los que me paseé, disfrutan- el mando como dios
manda.

do como una niña, por todos Y, claro, con meses de

prác-

los niveles del juego, descu- tica, pegaba volteretas late-

briendo una sorpresa nueva ras, rebotaba de pared en en cada cuadro que cruzaba pared y machaba enemigos

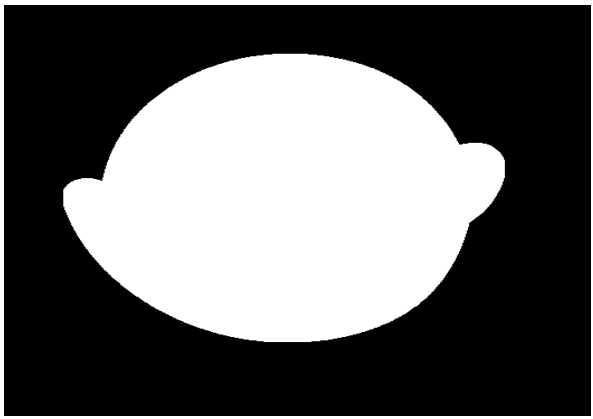
y frustrándome un poquito saltando de uno a otro cual cuando me faltaba una es- combo de Tekken. Al rato,

trella para abrir una nueva parecía Teresa Rabal rodea-puerta y no me acordaba da de niños que me mira-de dónde buscar (es lo que ban jugar extasiados… y se tiene jugar a sorbos). asombraban al verme coger

Fui capaz de descubrir el mando “por la mitad”.

movimientos en cada nivel, Volvemos a lo nuestro. Ya,

cada vez controlaba mejor la por fin, en el número 66, con



cámara de Lakitu y me iba portada para Nintendo 64 haciendo poco a poco con el (con el cartucho de Super

mando que, pese al “shock” Mario 64 a modo de som-
inicial, terminó convirtiéndo- brero), dimos por
finalizada

se en uno de mis favoritos. aquel extenso análisis que

Si me permitís un inciso, me llevó a ser el foco de ad-

voy con una anécdota. Justo miración de los curiosos.

antes de que se fuera a

lanzar la consola, las gran- ¿Y qué nota le des
superficies se llenaron ponemos a Mario 64?

de expositores con demos

de Super Mario 64. Me acer- Cuatro meses después llega-

caba a ver cómo la gente mos al momento culminante:
(chavales en su mayoría) ponerle nota a un juego que
jugaba, porque me gustaba me empezó gustando, pero
ver las posturas tan raras que me acabó apasionando.
que ponían en el mando, Ya, ya sé, visto con los >>

al número clave de Hobby Con-

solas. Ese que podéis considerar desde ya como histórico porque, como diría Jack Sparrow, “esa es la revista en la que casi conseguís ver una nota de Super Mario 64” (la

frase era otra, obviamente). Y sí, todavía hoy me sigue pareciendo un portadón (con errata de las buenas, buenas, buscadla).

Además un nuevo FIFA de Electronic Arts se estrenaba en Nintendo 64, Legacy of Kain llegaba a PlayStation y Psygnosis lo volvía a intentar con el fútbol gracias a Adidas

Power Soccer 2. Al mismo tiempo,

se analizaron otros juegos, como

Suikoden, Dark Sa vior, King's

REPORTAJE

Field, Pilot Wings 64…

Como era el mes de llegada de la nueva consola al mercado español, realizamos un completo especial centrado en Nintendo 64 con entrevistas al director general de Nintendo España (Luciano Pereña) y a sus rivales: James Armstrong

(PlayStation) y José Ángel Sánchez

(Sega). Mario culminó su aventura

y una review gigantesca que, como

ya sabéis, no tuvo nota…

ojos de hoy en día quizá no que es coger un éxito en 2D, sea para tanto, pero en su un icono como Mario, y tras- momento fue rompedor y se ladarlo a las 3D sin perder convirtió en fuente de inspira- su esencia y convertirlo, al

ción para muchos creadores primer intento, en un icono

posteriores. Y eso sin hablar también en tres dimensio-

de lo endiabladamente difícil nes. Que se lo digan al >>

pobre Sonic. A mi hijo (per- dió de esa misma manera.

donadle, es joven) no le pa- Puede que esa decisión

reció que fuera para tanto marcara una norma no es-cuando lo jugó en el reco- crita (pero muy aplicada) de

pilatorio para Switch Super Hobby Consolas: no se dan

Mario 3D All Star. Se lo he "cienes". A nadie. Ni a The perdonado, qué remedio. Last of Us, ni a Red Re-

Por supuesto yo quería demption II, ni a Breath of

darle un 100. Así, re- the Wild… ¡A nadie! dondo y para siempre. Me desgastó tanto esa

Amalio no me dejó ha- discusión, que no protesté

cerlo con Donkey Kong cuando Amalio añadió su Country de Super Nin- nombre al mío en la firma

tendo, pero aquí hice del artículo. Me arrepien-más presión. Pero "que to, y mucho, de no haberlo si le ponemos un 100 al hecho, pero hay que reco-primer juego qué vamos nocer que esa maniobra de a hacer después", "que no puntuar tuvo su punto. el 100 es para la perfec- Y, además, me enteré años

ción y eso no existe”… después que le costó un dis-

No sé qué más argu- gusto con Nintendo…

mentos me daría Amalio, Por aquellos años, los co-

no me acuerdo, pero merciales de las distribui-como yo no me bajaba
doras iban a las tiendas de la burra se tomó una con Hobby Consolas
en decisión salomónica. Me la mano: a más nota, más

parece que en el fondo unidades les compraban. Y él también quería
po- claro, Super Mario 64 no

nerle un 100, pero no tenía nota. Tampoco sé muy dio su brazo a
torcer. bien qué le dirían a Nintendo Creo que él lo recuerda España
en Alemania cuando de otra manera, pero en mandaran los reportes
de mi memoria fue una ba- prensa por un juego tan im-

talla que al principio creí portante... Esa movida se

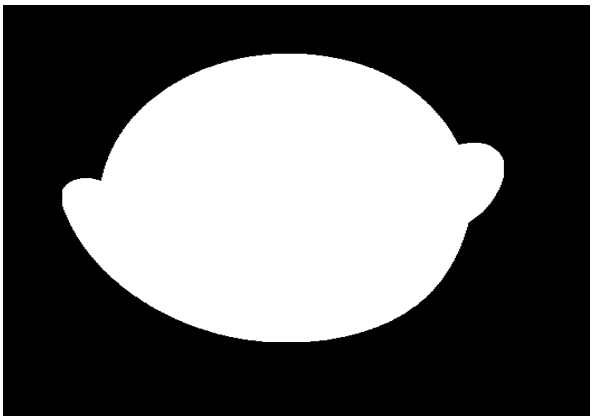
perdida, pero que al final la comió Amalio él solo, así

me parece que gané sin que doy por buena su firma. darme cuenta.
Que el La cuestión es, ¿qué nota le juego saliera sin puntua- habríais
puesto vosotros? P

ción, con dos rayitas en

la ficha fue, a la larga,

mejor que ponerle el 100.



Todo el mundo se acuer-

da del juego sin puntuar de

Hobby Consolas y dio pie a

todo tipo de teorías. La más

acertada es que esas dos rayitas significaban que iba más allá del 100, aunque no sé si todo el mundo lo enten-

Jim Bagley, el ‘cambiagéneros’

Un verdadero pionero

de los juegos retro

Hay pocos nombres que merezcan tanto respe-to: tanto por su trayectora como por su capaci-dad para adaptarse a todos los cambios.

por José L. Molina

Jim Bagley es uno de esos nombres icó-nicos del mundo del desarrollo de videojuegos o retro, conocido por su ha-bilidad para superar las li-mitaciones del hardware de consolas más potentes crear experiencias inolvida-bles en sistemas de 8 bits. participó en la adaptación A lo largo de su carrera ha del legendario Doom. Este dejado su huella en plata-desafío técnico demostró formas como ZX Spectrum su capacidad para trabajar y Amstrad CPC, donde de-con hardware avanzado, sarrolló títulos que se con-aunque no se le permitió virtieron en clásicos. usar el hardware 3D para Entre sus trabajos más renderizarlo, teniendo que destacados durante la era hacerlo solo con la CPU, de los 8 bits se encuentran lo que supuso una con->>

ENTREVISTA

versión tan compleja como el hardware se podrá encar- tentaban estar un paso por

incompleta. Pero lejos de ga de (prácticamente) todo. delante ofreciendo más ca-

dejar su legado en el pa- pacidades gráficas, “sprites”

sado, Jim Bagley sigue Durante tu época como más grandes y en mayor nú-siendo una figura activa en programador para orde- mero en pantalla, múltiples

la escena de los videojue-nadores de 8 bits como el capas, etc. Por eso, lo más P

gos retro, colaborando en ZX Spectrum o el

Amstrad difícil era averiguar cómo el desarrollo de proyectos CPC, ¿cuál fue el mayor encajar todo eso en una para plataformas modernas desafío técnico que enfren- máquina de 48K, sabiendo

como el Spectrum Next. taste al crear juegos con las qué cambiar para que todo

Este ordenador, una ver- limitaciones de hardware de cupiera y funcionara.

sión actualizada del legen- la época? dario ZX Spectrum, es Adaptar un juego como

un claro ejemplo de su Doom a SegaSaturn

compromiso con la pre- debió ser un gran reto. P

servación de la historia ¿Cómo lograste hacerlo

y su pasión por seguir funcionar en una máqui-

innovando en este infi- na con capacidades tan

nito mundo retro. diferentes y limitadas

respecto de los siste-

¿Qué te inspiró a dedi- mas originales? P

car tu vida al desarrollo

de videojuegos retro? **Road Runner (C64)** Sí, convertir Doom a la

SegaSaturn fue un de-

Me inspiró que son más El mayor desafío técni- safío enorme porque no me

desafiantes, ya que debes co en los ordenadores de permitieron usar el hard-sortear las restricciones del 8 bits siempre fueron las ware 3D para renderizar la ordenador o la consola para conversiones arcade.

Las pantalla; tuve que hacerlo los que estás escribiendo el empresas sabían que los con la CPU, como en PC. juego. Con la tecnología ac- ordenadores domésticos Saturn tenía dos CPU que tual, prácticamente puedes intentaban copiar sus jue- corrían a unos 28 MHz (si

hacer cualquier cosa ya que gos, por lo que siempre in- recuerdo bien), así que >>

Imagen de Jim Bagley digitalizada en los 90 con un Atari ST desde un vídeo, gracias al famoso cartucho Vidi-ST.

Jim Bagley junto a su hija Lotty, realizando labores de restauración de algunos micro-

drives de ZX Spectrum que encontró en el loft de un amigo, en el año 2020 (Fuente: X).

tuve que dividir el código de la anterior, lo que causaría renderizado entre ambos bloqueos y ralentizaría la procesadores para maximi- ejecución del juego. Evitar zar el rendimiento, hacien- estos bloqueos fue clave do que cada uno trabajara para hacer que Doom fun- sobre líneas alternas. cionara lo mejor posible en

Las dos CPU SH2 de Se- la consola.

gaSaturn dependen de un

sistema de ejecución de A lo largo de tu carrera has

instrucciones en paralelo. trabajado con una cantidad

Para maximizar el rendi- enorme de sistemas, des-

miento, las instrucciones de ordenadores de 8 bits P deben organizarse cuida- hasta consolas de 32 bits. dosamente para evitar que ¿Qué diferencias clave has una dependa inmediata- notado en la forma en que

mente de los resultados de los programadores abordan

Doom (SegaSaturn) el desarrollo de juegos en

diferentes generaciones de

hardware?

Los programadores se han vuelto más perezosos, ya que no piensan en el escenario general. Los programadores junior no saben lo suficiente sobre optimi-

>>

Throne of Fire (ZX Spectrum) Saboteur (ZX Spectrum) los mucho más rápido. nio de que los juegos enton-

Agregar colinas y pen- ces ya eran divertidos. dientes en las versio-

nes 2D también com- En la era del ZX Spectrum,

plicaba los cálculos, el desarrollo solía ser un

todo mientras luchá- proceso muy directo y per-P bamos contra el hard- sonal. Hoy en día implica

ware para hacer cosas equipos grandes y comple-que normalmente no jos. ¿Cómo crees que ha podían hacerse, espe- cambiado el enfoque creati-

zación, así que la mitad del cialmente en las conversio- vo y qué impacto tiene esto tiempo optimizas tu código nes de Pole Position para en la experiencia actual de y luego los demás están ordenadores domésticos. los jugadores? haciendo cosas que toman

mucho más tiempo del ne- ¿Qué opinas sobre el re- En los sistemas de 8 bits el cesario, especialmente en surgimiento actual de los desarrollo consistía en un

la asignación y liberación videojuegos retro? ¿Qué programador, un artista y P de memoria dentro del bu- piensas de la tendencia de un músico. Ahora hay gran- cle del juego. los desarrolladores moder- des equipos de programa-nos de emular los estilos dores y artistas y múltiples

En los años 70, juegos gráficos y de juego de las diseñadores que son los >> como Gran Trak 10 fueron eras de 8 y 16 bits? pioneros en la simulación

de carreras con tecnología Me encanta el auge de electromecánica y gráficos los juegos retro. Es ge-

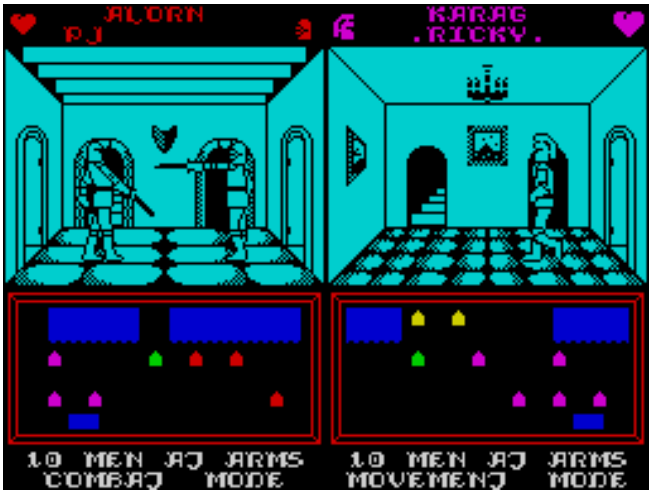
rudimentarios. En los 80, tí- nial ver a las nuevas P

tulos como OutRun y Pole generaciones jugar en Position llevaron el hard- consolas y ordenadores ware al límite con gráficos antiguos y seguir divir-2D. ¿Cómo comparas los tiéndose, aunque ten-desafíos técnicos de esas gan las últimas consolas épocas con los avances lo- en casa. Es un testimo- **World Class Leaderboard (C64)** grados en tu juego Tommi

Mäkinen Rally para PSX?

En 2D era más difícil in-

cluir luces en los coches



o reflejos en las venta- Jim Bagley haciendo gala de su puntería con un premio conseguido

nas, como hicimos en en lanzamiento de hachas, en un Whistle Punks (Fuente: X). Tommi Mäkinen Rally.

Además, en aquellos

días, las CPU no tenían

instrucciones de multi-

plicación o división, lo

que hacía los cálculos

aún más difíciles, ya que debían hacerse en fragmentos de 8 bits. En cambio, PSX tenía registros de 32 bits, por lo que podía hacer cálcu-

Jim Bagley ha decidido volver a los orígenes (de su clásico World Class Leaderboard) con uno de sus proyectos más recientes para Spectrum Next. ¿Su nombre? Next Golf.

que deciden cómo debe ju- el

ámbito del retro. ¿Qué Actualmente trabajas en pro-P P garse, verse y sentirse un consejo darías a un joven yectos para el Spectrum Next, juego, eliminando parte de programador interesado en una plataforma que revive el la creatividad del equipo. crear videojuegos inspira- legado del ZX Spectrum con

Para mí, una de las mejores dos en la era retro? un enfoque moderno. ¿Cuá-

partes de hacer un juego es les son tus proyectos actua-

decidir sobre la marcha. Siempre digo que, si quie- les y cómo ves el futuro del

res entrar en la industria, Spectrum Next?

La industria de los video- haz un juego con un ami-P

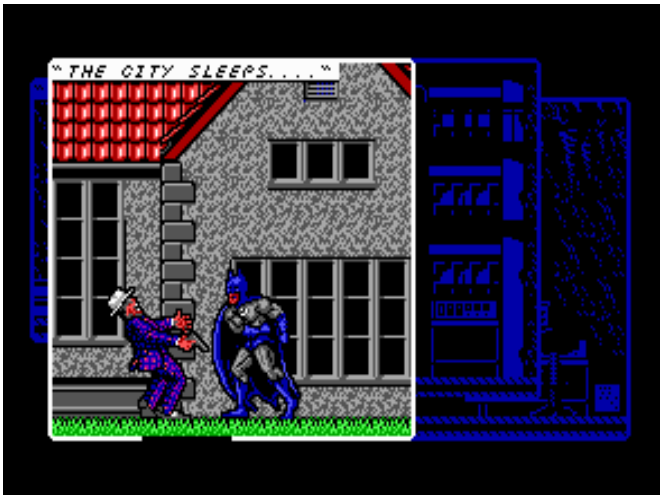
juegos es muy competitiva, go: si eres programador, Estoy trabajando en Bug

pero también está llena de encuentra un artista, o vi- Blitz. También tengo un

oportunidades para nuevos ceversa. Tener un juego juego de golf (es grande,

talentos, especialmente en terminado para mostrar en llevará tiempo), un “platfor-

una entrevista de- mer” con minijuegos y otro

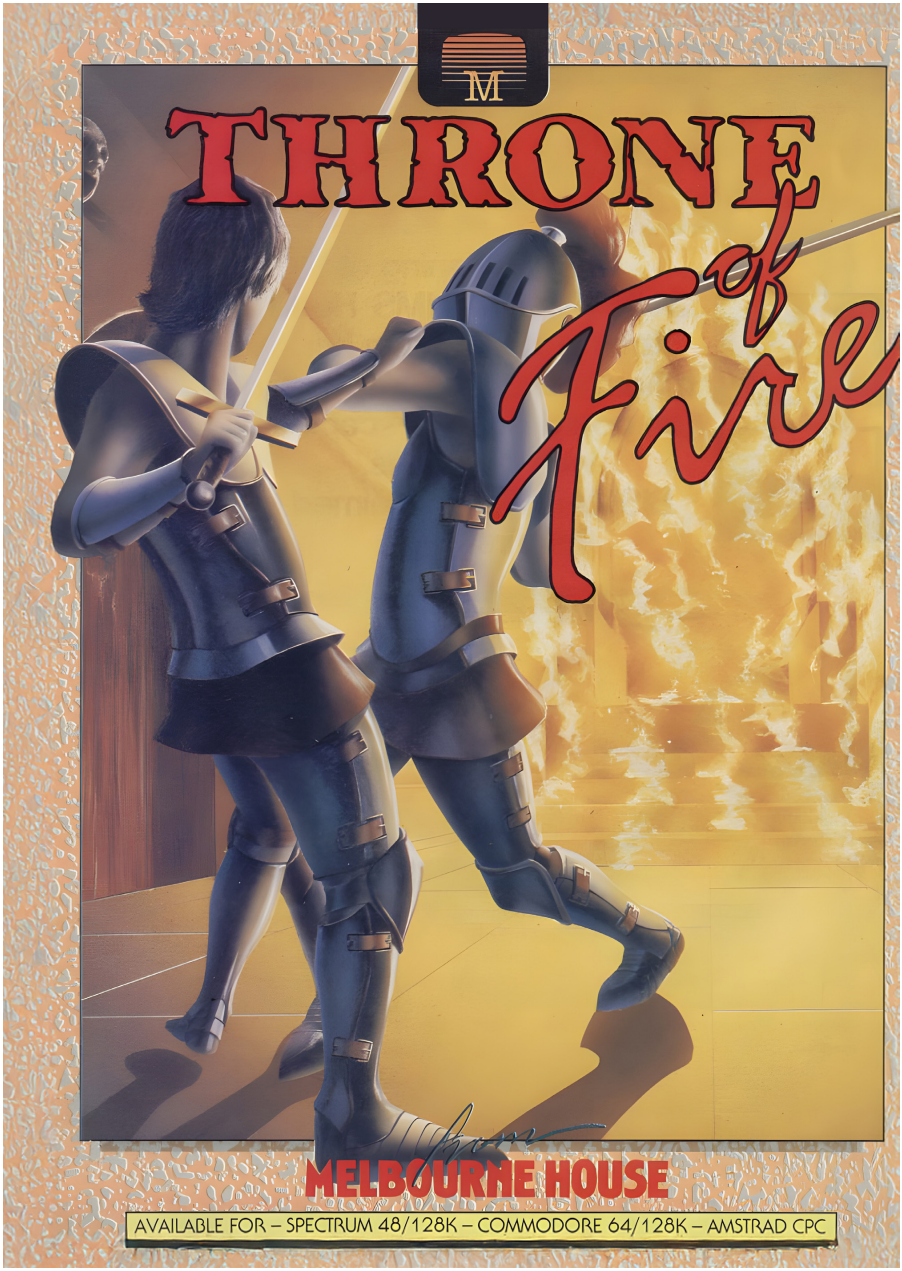


muestra que puedes estilo Operation Wolf. crear algo desde cero.

Asegúrate de que no ¿Tus trabajos favoritos? sea estático; incluso

en el menú principal, Probablemente sean Cabal que haya movimiento: y Midnight Resistance. Sa-árboles agitándose, lieron en 1989 y la gente to-luces, reflejos e inclu- davía los sigue jugando. Es

Batman The Cape Crusader (Amstrad CPC) so peces en el agua. un logro desbloqueado. P


THRONE of Fire
MELBOURNE HOUSE
AVAILABLE FOR – SPECTRUM 48/128K – COMMODORE 64/128K – AMSTRAD CPC

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“El Dragón y el rayo me confundieron” **Este cartucho me tocó en suerte analizarlo en Hobby Consolas, y creo que si llegué a conec-**

H **tar con su esencia fue de auténtica chiripa.** ay análisis y reviews lestaba, que no pegaba con que vienen de nalgas la corriente general de vene-y uno poco puede rar al “cerebro de la

bestia” y

hacer por esconder errores. despreciar a la, por aquel en-En este de Alisia Dragoon, tonces, “vieja” Mega Drive.

por tocó en suerte, pasé muy mi mando de tres botones José Luis Sanz por encima de lo que real-que todavía no sé cómo me Así que allí estaba yo, con de la consola de Sega, in-

mente tenía aquel cartucho tentando dejar claro que el que se presentaba con muy juego estaba muy bien pero buenas ideas. Y más en un cometiendo el error de com-número tan complejo y “nin- pararlo con Golden Axe y

tendero” como el décimo Sonic. ¡Toma ya! ¿Quién de Hobby Consolas, inva- puede mejorar algo así? dido sin mesura y de forma Alisia Dragoon, visto con masiva por Super Nintendo la perspectiva de 33 años, y el análisis de Marcos “The parece más un matamar-Elf” de Super Mario World. cianos que un “beat’em up”,

Alisia Dragoon, en ese con rayos que invadían toda

escenario, parecía un car- la pantalla a lo Truxton y

 tucho sospechoso, que mo-que podíamos tirar

desde

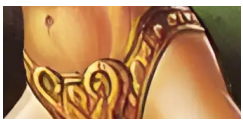
AJUSTE DE CUENTAS

el sprite de la propia Alisia. tos que hasta ese instante cómo ha mejorado, es nece-Encima, los dragones que habían sido completamente sario que supere la barrera nos acompañaban ponían ajenos. Las mejoras progre- del 90. Una frontera en la

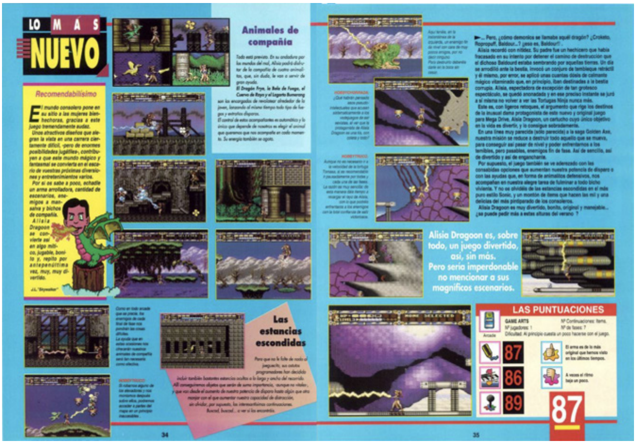
un punto estratégico al con- sivas de los poderes de la que deben vivir los juegos junto que entonces no nos protagonista, por ejemplo. que marcan el camino. parecía innovador, ni rele- Por todo lo anterior, tal vez Aunque les jorobe a los vante, pero lo era. Así que a un 87 de puntuación a Alisia “nintenderos” que en aquel su manera, estábamos ante Dragoon pueda parecer su- número quisieron que las un cartucho que iba a condi- ficiente para un cartucho así, huestes de Mega Drive se cionar el género con elemen- pero visto con perspectiva y rindieran sin luchar. P

ALISIA DRAGOON

VIEJA NOTA 87 92 VIEJA NOTA NUEVA NOTA NUEVA NOTA



Review del cartucho Alisia Dragoon en el núm. 10 de Hobby Consolas (julio de 1992).



LO MÁS NUEVO

Recomendabilísimo

El mundo consolero pone en su sitio a las mujeres bienhechoras, gracias a este juego tremendamente audaz.

Unos atractivos diseños que alegran la vista en una carrera ciertamente difícil, -pero de enormes posibilidades jugátiles-, contribuyen a que este mundo mágico y fantasmal se convierta en el escario de vuestras próximas diversiones y entretenimientos varios.

Por si os sabe a poco, echadle un arma arrolladora, cantidad de escenarios, enemigos a mansalva y bichos de compañía.

Alisia Dragoon se convierte así en algo mítico, jugable, bonito y, repito por antepenúltima vez, muy, muy divertido.

J.L. "Skywalker"

Animales de compañía

Todo está previsto. En su andadura por los mundos del mal, Alisia podrá disfrutar de la compañía de cuatro animalitos, que, sin duda, le van a servir de gran ayuda.

El Dragón Frye, la Bola de Fuego, el Cuervo de Rayo y el Lagarto Bumerang son los encargados de revolotear alrededor de la joven, lanzando al mismo tiempo todo tipo de fuegos y extraños disparos.

El control de estos acompañantes es automático y lo único que depende de nosotros es elegir el animal que queremos que nos acompañe en cada momento. Su energía también se agota.

Como en todo arcade que se precie, los enemigos de cada final de fase nos pondrán las cosas difíciles. La ayuda que en estas ocasiones nos ofrecerán nuestros animales de compañía será tan necesaria como efectiva.

Las estancias escondidas

Para que no le falte de nada al jueguecito, sus astutos programadores han decidido incluir también bastantes estancias ocultas a lo largo y ancho del recorrido. Allí conseguiremos objetos que serán de suma importancia, -aunque no vitales-, y que van desde el aumento de nuestra potencia de disparo hasta algún que otro manjar con el que aumentar nuestra capacidad de distracción, sin olvidar, por supuesto, las interesantísimas continuaciones. Buscad, buscad... a ver si los encontráis.

►... Pero, ¿cómo demonios se llamaba aquél dragón? ¿Croketo, Ropropuff, Baldour...? ¡eso es, Baldour!!.

Alisia recordó con nitidez. Su padre fue un hechicero que había fracasado en su intento por detener el camino de destrucción que el dichoso Baldourd estaba sembrando por aquellas tierras. Un día se arrodilló ante la bestia, invocó un conjuro de tembleque retráctil y él mismo, por error, se aplicó unas cuantas dosis de calmante mágico vitaminado que, en principio, iban destinadas a la bestia corrupia. Alisia, espectadora de excepción de tan grotesco espectáculo, se quedó anonadada y en ese preciso instante se juró a sí misma no volver a ver las Tortugas Ninja nunca más.

Este es, con ligeros retoques, el argumento que rige los destinos de la inusual dama protagonista de este nuevo y original juego para Mega Drive, Alisia Dragoon, un cartucho cuyo único objetivo en la vida es divertir, y lo consigue sobradamente.

En una línea muy parecida (sólo parecida) a la saga Golden Axe, nuestra misión se reduce a destruir todo aquello que se mueva, para conseguir así pasar de nivel y poder enfrentarnos a los terribles, pero pasables, enemigos fin de fase. Así de sencillo, así de divertido y así de enganchante.

Por supuesto, el juego también se ve aderezado con las consabidas opciones que aumentan nuestra potencia de disparo o con las ayudas que, en forma de animalitos defensivos, nos acompañan en nuestra alegre tarea de fulminar a todo bicho viviente. Y no os olvidéis de las estancias escondidas en el más puro estilo Sonic, y un montón de ítems que hacen las mil y una delicias del más pintiparado de los consoleros.

Alisia Dragoon es muy divertido, bonito, original y manejable... ¿se puede pedir más a estas alturas del verano ?

Alisia Dragoon es, sobre todo, un juego divertido, así, sin más. Pero sería imperdonable no mencionar a sus magníficos escenarios.

LAS PUNTUACIONES

GAME ARTS — Nº jugadores: 1 — Nº Continuaciones: Items. — Nº de fases: 7

Arcade

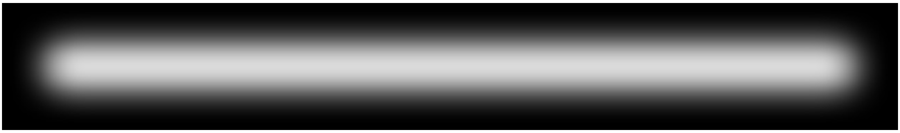
Dificultad: Al principio cuesta un poco hacerse con el juego.

87 — 86 — 89

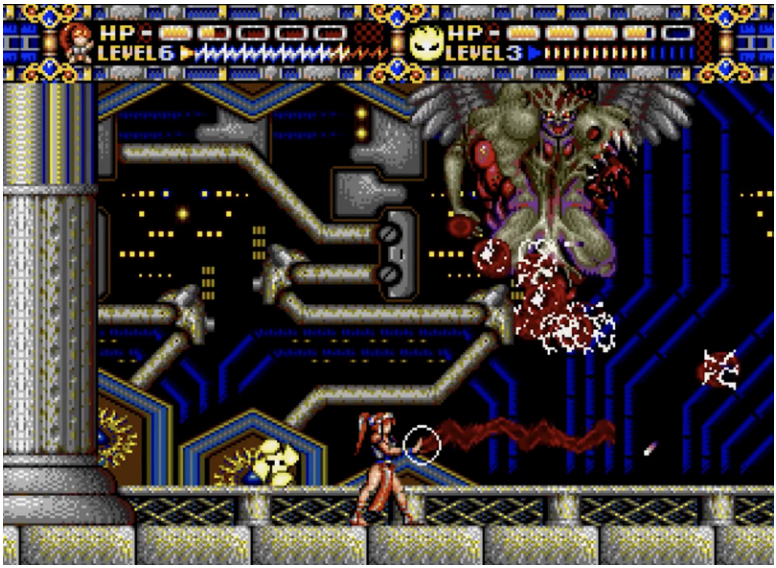
El arma es de lo más original que hemos visto en los últimos tiempos.

A veces el ritmo baja un poco.

87



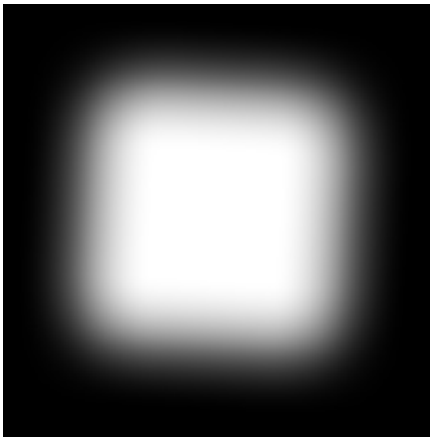
HP
LEVEL5
HP
LEVEL3

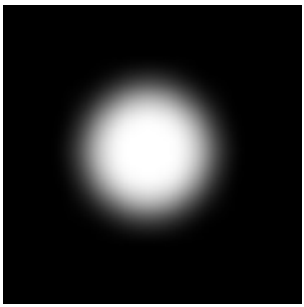

HP
LEVEL6
HP
LEVEL3

El equipo de 4MHz al completo.

ColorPilot
Panasonic

Malasombra





REPORTAJE

Una Malasombra Una Malasombra

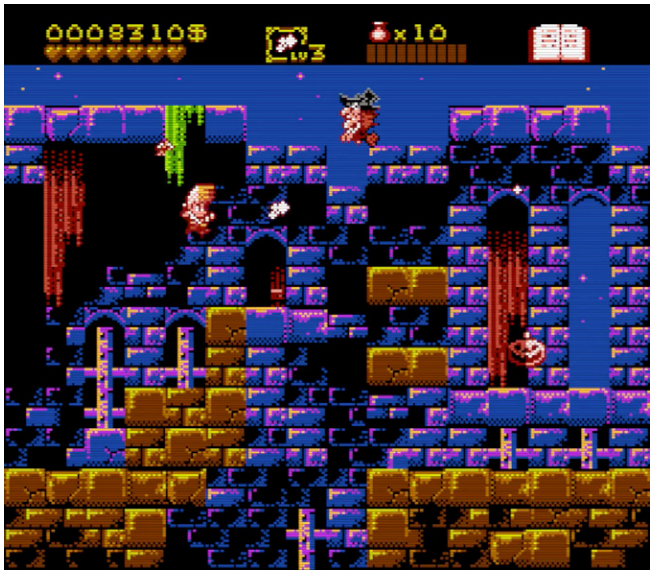
llega a tu NES llega a tu NES

Hubo un momento en la historia de los videojuegos en el que muchos pensamos que las viejas consolas no volverían a ver llegar novedades. Estábamos equivocados.

por José Luis Sanz

Si hay algo que ilusiona cuando hablamos de videojuegos es que nuestras viejas consolas y microordenadores siguen funcionando como el primer día. Yo, como ve-terano que peina bastantes canas, tengo ese defecto, con algunos que me gusta disfrutar de juegos más que interesan-los juegos en su hardware original pero nunca imaginé tes para sus viejos microor-denadores. De todos los que 40 años después, una de esta calidad. nombres que han puesto como NES iba a sido la continuación del en marcha, seguramente Así que dentro de ese mítico seguir recibiendo noveda-Abu Simbel Profa-universo de el de mayor impacto haya estudios que nation, titulado Profana-siguen trabajando para sis-tion II Escape from Abu temas vintage, he querido Simbel (2017). fijar la atención en 4MHz, Aunque no fue hasta hace responsables de un juego cinco años que apareció en llamado Malasombra. el horizonte otro nombre, >>

00020005
Lv2
x09


00083105
LV3
x10

Cartucho de 4MHz Cartucho de 4MHz

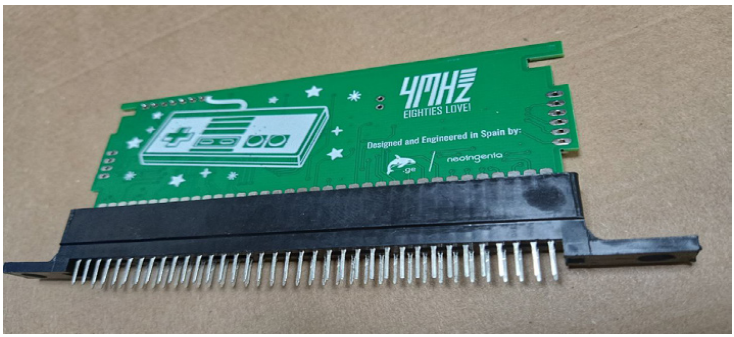
Cartucho para NES y Famicom | Para poder tener una versión física de Malasombra hicieron falta varios intentos por crear un prototipo funcional que, al principio, se inspiró en la misma tecnología de los cartuchos originales de los 80 y 90. Pero la escasez de componentes y la poca fiabilidad de los existentes, llevó a 4MHz a tomar la decisión de buscar alternativas más modernas pero igual de compatibles para que el diseño final funcionase en todas las consolas, oficiales de Nintedo y clónicas, de la época. Y que pudiera grabar partida sin necesidad de una pila.

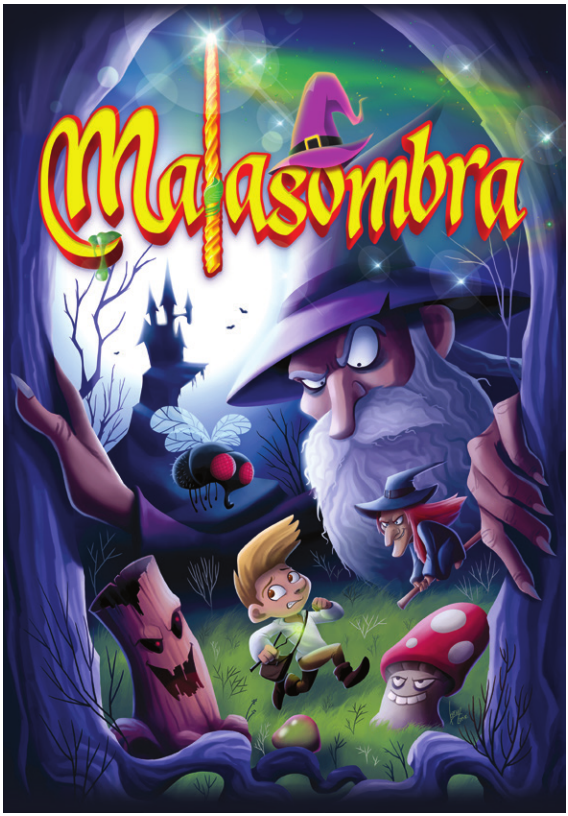
Edición física NES Edición

física NES

Réplica de los cartuchos originales | La edición que podréis conse-guir a través de Kickstarter es un homenaje a los viejos cartuchos de NES ya que trae, no solo la caja, sino también el protector y un manual en español e inglés. Todo un trabajo de nostalgia que os va a golpear de lleno si sois de los que echáis de menos aquellos viejos tiempos de principios de los 90, cuando NES arrasó en España con dos campañas de Navidad seguidas en las que agotó unidades: 1991 y 1992.

NES-4MROM-512 v1.0 / 03-DEC-2024
TOP CARTUCHO


4MHz
EIGHTIES LOVE!
Designed and Engineered in Spain by:
neotngenia



REPORTAJE

Malasombra, un diverti- pulidas al máximo. Ma-
do juego que también iba lasombra es un plata-
a aterrizar en las tripas formas, pero esconde
del ordenador lanzado mucho más porque tiene

hace 40 años por el íncli- cierto espíritu “metroid-

to Alan Sugar. vania”: solo la consecu-

ción de ciertos objetos

Anunciado en NES nos permitirá acceder a

con edición física nuevas partes del mapa

para llegar a la siguiente

Pero el caso de Mala- misión. Así de fácil. sombra no iba a ser Encima, en un alarde

como los demás, porque al Así será de ingenio, 4MHz ha diseña-

final se marcharía a NES y Malasombra en NES do un sistema de grabación

ese tránsito se produjo sin de partidas que no necesita

red, sin un plan B ante las El juego se lanzará en pila en la placa, por lo que posibles adversidades. varios formatos: en digital, nuestro progreso queda-

Sin conocimientos de la compatible con emulado- rá archivado para siempre

plataforma, el equipo tuvo res y sistemas FPGA por un dentro del propio cartucho. que empezar de cero ya que lado, pero también en físico En fin, podríamos contar

para poderlo utilizar más cosas de Malasombra

a través de un car- pero queremos que las des-

tucho idéntico a los cubráis vosotros, que le deis

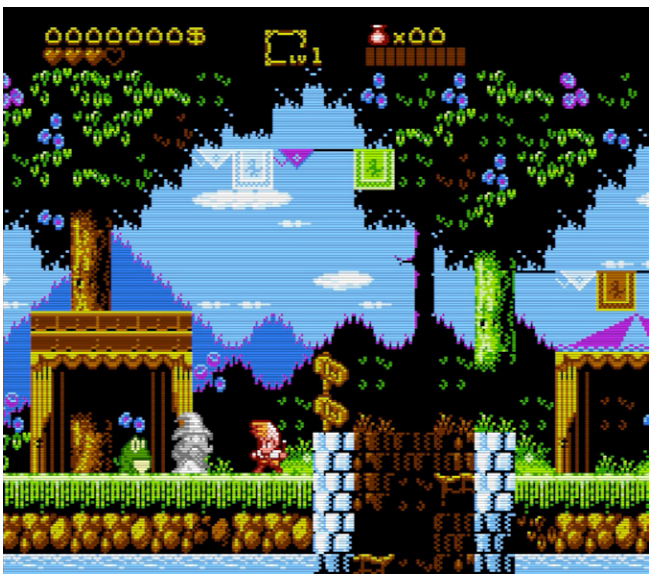
que se vendían en una oportunidad al desarro-los 80 y 90 por otro. llo patrio, que apoyéis su

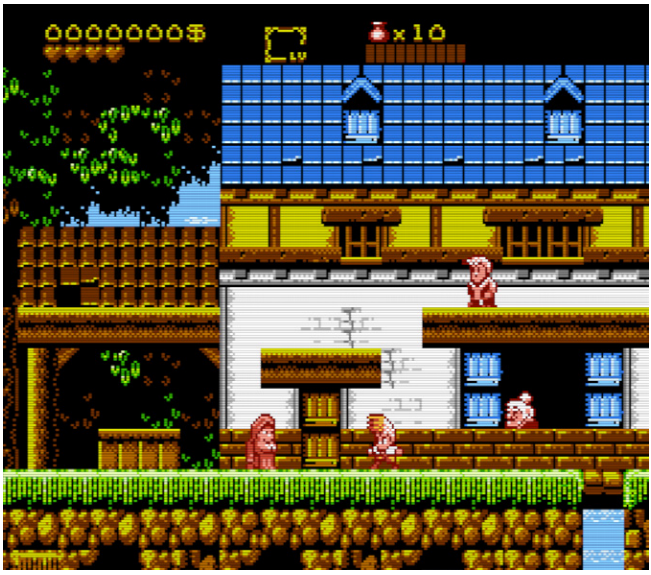
Pero hacer estas Kickstarter y que, de paso, cosas podríamos desempolvéis vuestra vieja pensar que está NES esperando echar unas al alcance de todo partidas con este juego que el mundo aunque

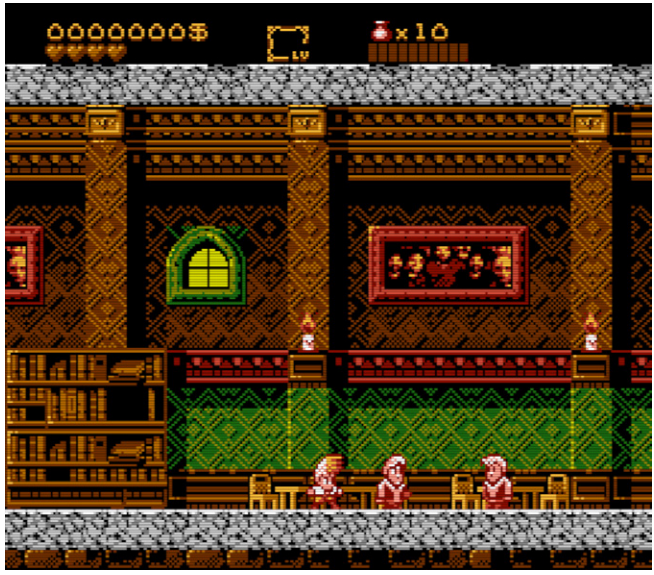
apunta a ser uno de los me-hay algo que dife- jores del catálogo histórico

rencia a este Ma- de la máquina. lasombra de otros ¿Nos estamos pasando

incluso las muchas herra- muchos juegos “homebrew” con los halagos? Podría ser, mientas de desarrollo exis- actuales: su calidad. pero ya haremos un “Ajuste tentes se quedaron cortas El trabajo de Malasombra de cuentas” en 2045... P para lo que querían conse- es realmente bueno guir. Así que los manuales y y por lo que hemos los documentos técnicos de podido probar, esta-la consola pasaron a formar mos ante un juego parte de los hábitos de lec- que, a nivel gráfico, tura de 4MHz hasta que es de lo mejorcito quedó claro que la viabilidad que ha aparecido de todo lo que querían hacer nunca en NES, con estaba asegurada. Y eso no una paleta de co-incluía, en aquellos primeros lores inusualmen-instantes, cómo afrontar una te variada y con un producción en físico para especial mimo por NES, clónicos y Famicom. mecánicas de juego







Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

“Fievel fue al Oeste…

y yo me pasé siete pueblos”

Las adaptaciones de películas transmitían un plus de emoción por el hype del séptimo arte pero, ¿influía en las notas de su videojuego?

SUPER NINTENDO por Juan Carlos Sanz

Todavía recuerdo al un "escueto" 90. Volvien-gran Marcos García do a Fievel, confieso que el preguntándome si de arrepentimiento no tardó en verdad Fievel Goes West llegar y que como autocas-merecía la nota que le había tigo, durante todo el tiempo puesto. Hace mucho tiempo que la redacción estuvo en de eso, más de treinta años, la planta baja de O'Donnell, ahí es nada, así que discul- 12, la pared que estaba junto padme si no recuerdo qué a mi sitio tuvo pegada el re- le contesté. El caso es que corte del cuadro de puntua- debí convencerle porque la ción de aquella Review. De revista salió y Fievel Goes esa forma quise recordarme, West mantuvo la nota, un día tras día, lo que no debía asombroso 93. Vale que en volver a hacer. Never. Súper Juegos no escatimá- Hoy, mucho tiempo des- bamos a la hora de puntuar, pués, he vuelto a leer esa pero para que os hagáis una Review y, perdóname joven idea de la torpeza, en ese Mayerick, no entiendo qué mismo número había un le viste a este juego. Parece juegazo como Mega Bom- que los gráficos te gustaron, berman que se puntuó con y en eso puedo estar de >>

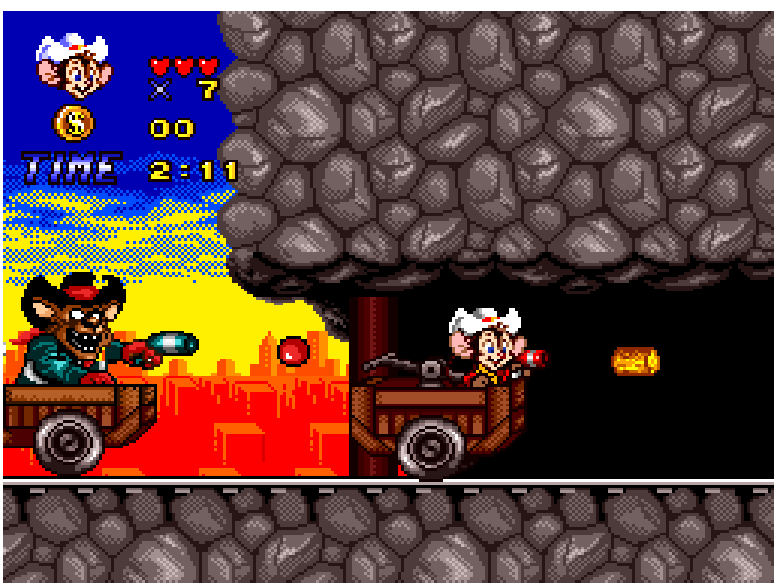
[redacted]

AJUSTE DE CUENTAS

acuerdo contigo, pero luego juego originales y variadas, cos son muy fieles a la pelí-te empeñas en destacar por ejemplo, y de eso, qué cula y que los “sprites” tienen como su mayor virtud que el quieres que te diga, Fievel un buen tamaño. Pero ya cartucho ocupase 8 megas. Goes West va muy, pero está, eso no justifica un 93.

No te negaré que sea algo que muy justito. Te compro Más de 30 años después,

meritorio, pero ¿qué impor- que la música del juego está tras echarle de nuevo algu-ta eso de cara a valorar un muy bien y que se hace un nas horas, confieso que es un juego? Te tienes que cen- uso interesante del modo 7 juego aparente pero simple y trar en que sea divertido o de Super Nintendo. Incluso aburrido. Y que a ti, joven Ma-en que tenga mecánicas de cuando dices que los gráfi- yerick, se te fue la pinza. P



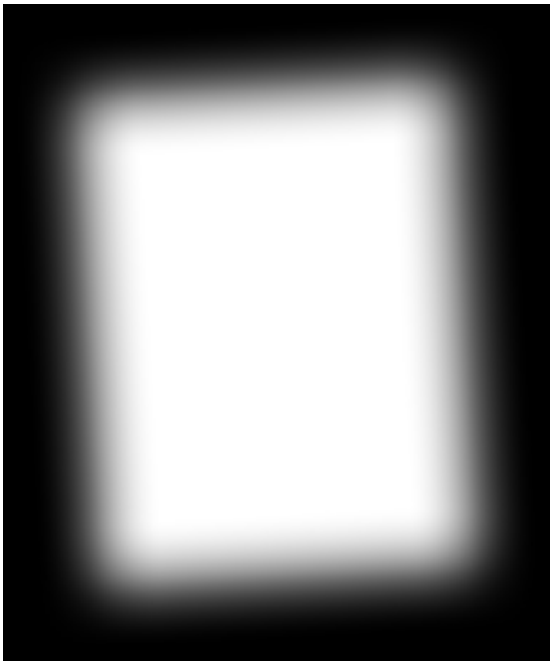
VIEJA NOTA 94 60 NUEVA NOTA NUEVA NOTA VIEJA NOTA

Review de Fievel Goes West en el número 30 de Super Juegos (octubre de 1994).

¡DESENFUNDA, FORASTERO!
SUPER NINTENDO REVIEW
FIEVEL GOES WEST
TREN
ENEMIGO
ITEMS
DESIERTO
ENEMIGO
CIUDAD
ENEMIGO

CLOACAS
ENEMIGO
CONTINUE
OESTE
ENEMIGO
FIEVEL GOES WEST
SUPER NINTENDO REVIEW
FINAL
GRÁFICOS
94
MÚSICA
84
SONIDO FX
80
JUGABILIDAD
92
GLOBAL
93
J.C.MAVERICK

José Luis viene a contarnos lo mucho que le impactó un tal Sega Rally. Primero en recreativa y después en consolas. Un flechazo que no fue a primera vista, sino a base de partidas por la cara con una recreativa en las oficinas de Sega España.



ME ROBÓ EL CORAZÓN

por José Luis Sanz

Long easy right!...

Fue con la recreativa que Sega

España tenía en la puerta de sus oficinas en modo “free play” que me vicié como nunca con una coin-op de coches. A tanto llegué que es el único juego en el que todavía hoy soy capaz de conducir en modo manual de marchas. Sigo recordando cuándo hay que meter primera, segunda, tercera o cuarta, sin tocar el freno. Aunque también hay otros juegos que me deslumbraron en esto de correr a lo loco por tierra, mar y aire, ninguno logró alcanzar las cotas de Sega Rally, por

lo que cuando dispuse de una primera adaptación doméstica, gloriosa en Saturn, seguí con los derrapes en casa. No diré que es lo mejor que jamás he jugado, pero no hay duda de que fue de los pocos que me lograron robar el corazón, e incluso tuvo el poder de obsesionarme con bajar una centésima más con cada nueva vuelta. Que la gloria de Ridge Racer me perdone por este plante, pero Sega Rally es mucho Sega Rally. Todavía hoy, en pleno 2025. P

Mega Drive, ¡qué bueno que viniste!

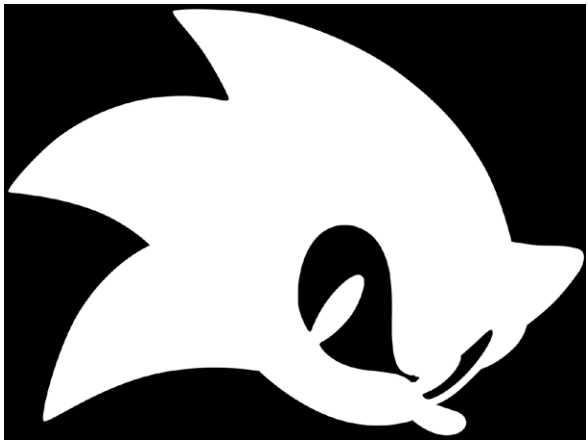
MegaCom Model 1 por Ronnie Araya.

La consola de 16 bits de Sega fue una de las más icónicas de los años 90 y, por supuesto, para muchos la mejor que llegó al mercado.

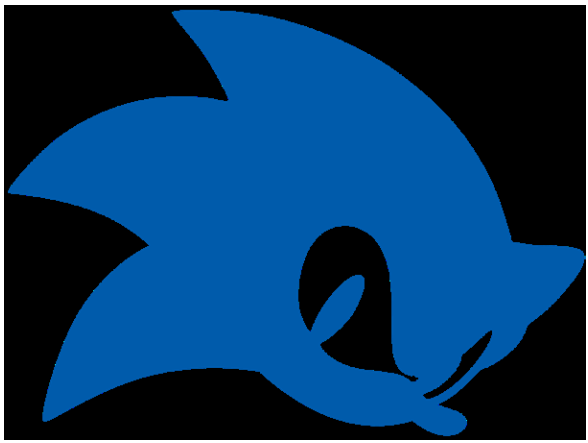
unque las revistas del La recreativa Reino Unido llevaban en tu casa desde su salida en

Japón, allá a finales de 1988, Desde el lanzamiento de las

por babeo por la nueva máquina de los 70, sus fabricantes in-
Raúl Montón de Sega, en España tuvimos fomentando mes a mes
el primeras consolas, a finales



tentaban convencernos de



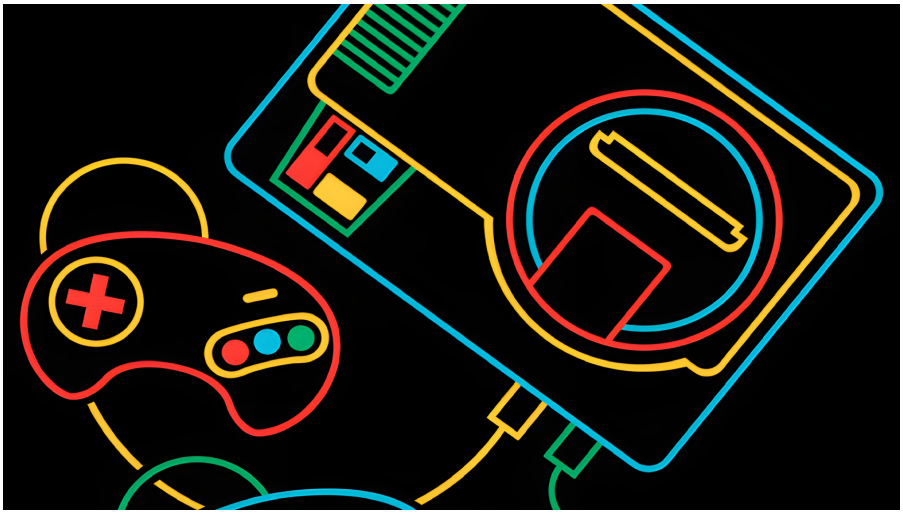
que esperar dos años para que sus juegos eran “exac-saborear esa
bestia negra en tos a los de los arcades”.

todo su esplendor. Pero ese En las primeras generacio-

tiempo de espera nos permi- nes de consolas, Colecovi-
tió disfrutar de 18 juegos el sion y NES serían las más
día de su lanzamiento, más cercanas a replicar la expe-
que en Japón o EE.UU. riencia de las recreativas de
Así que el 20 de la época, pero las máquinas

Noviembre de 1990 evolucionaron y se volvía

se lanzó de la mano una tarea titánica para los de-



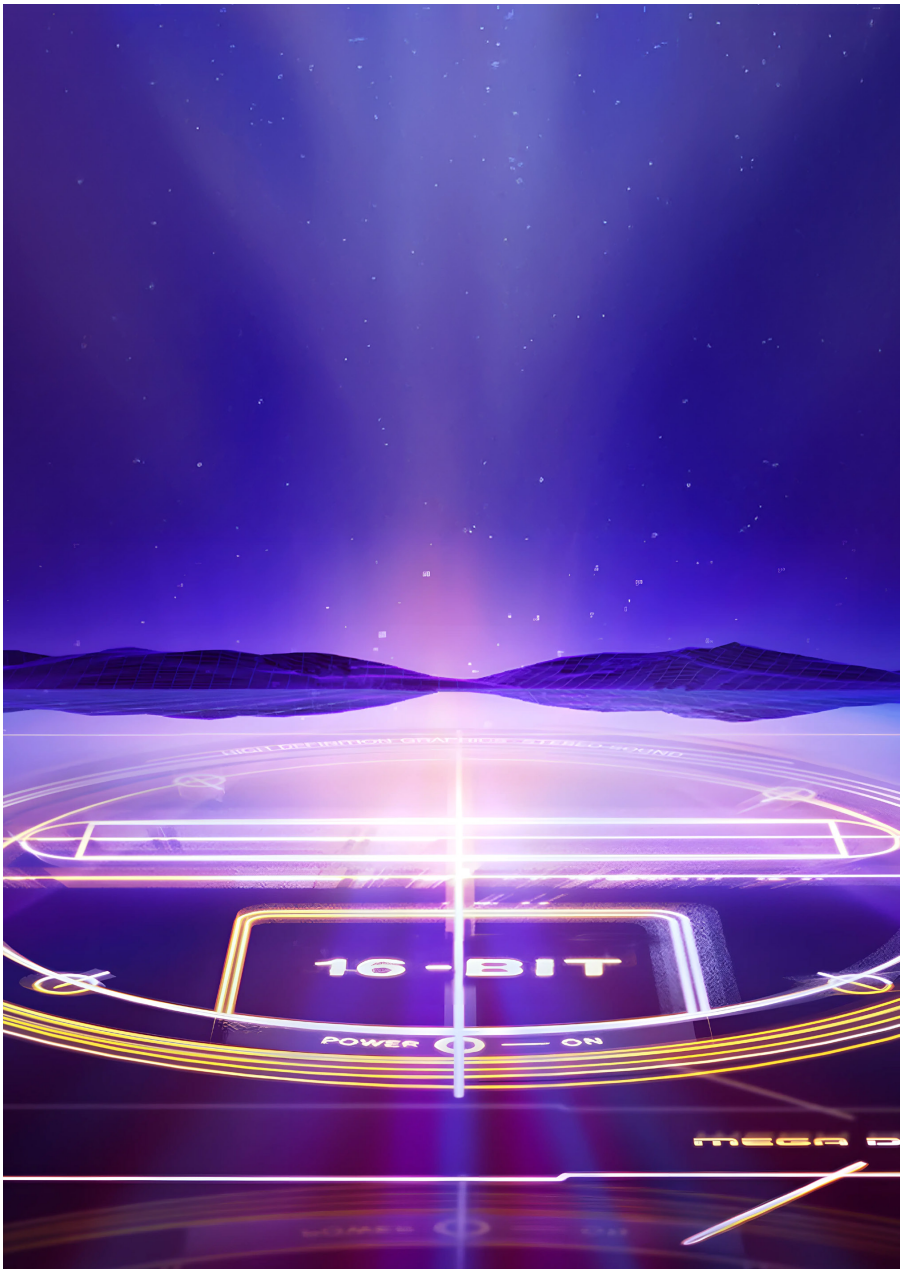
de Virgin en toda sarrolladores hacer algo que Europa la consola se pareciera mínimamente que traería a nues- a los impresionantes origi-

tros hogares los 16 nales, por lo menos, hasta

REPORTAJE

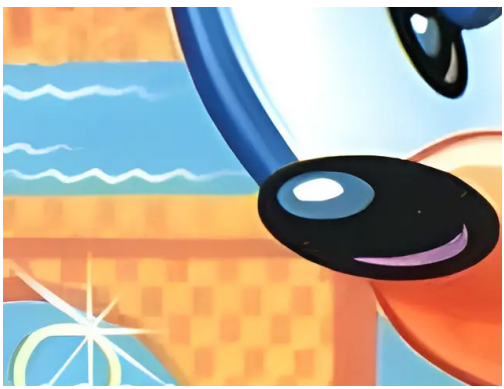
bits, y nada volvería que llegó Mega Drive. Con

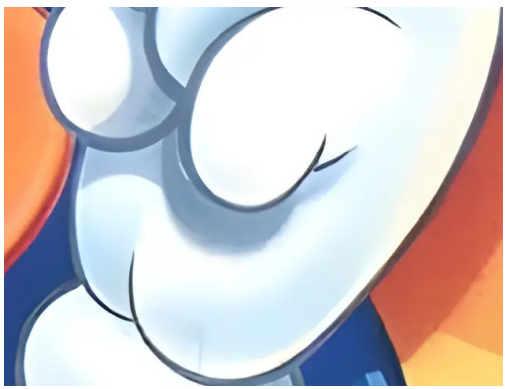
Out Run (1986) a ser lo mismo. Altered Beast en el pack >>

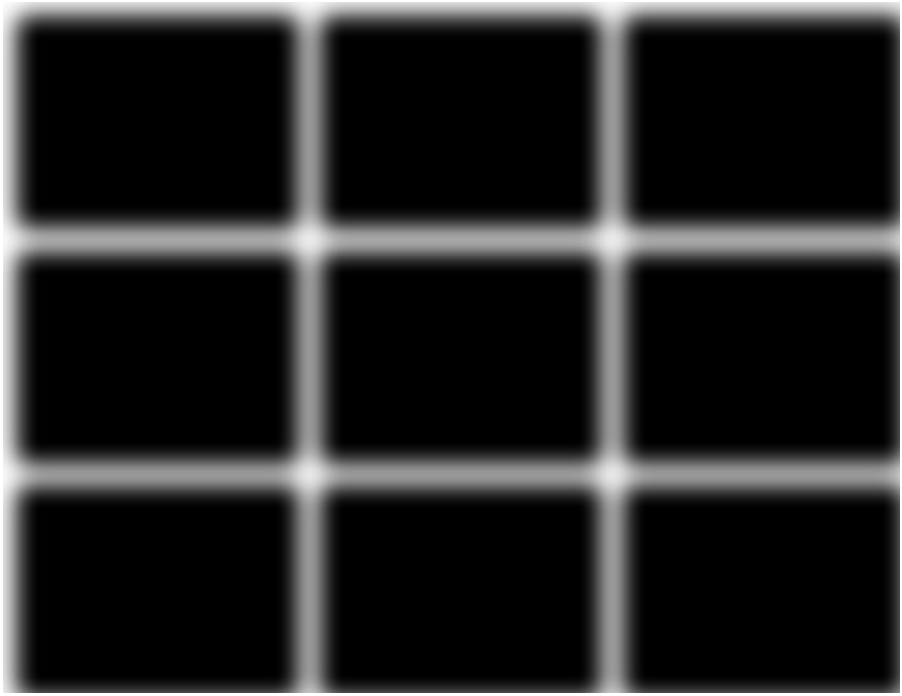


Juan Carlos García posa bajo el eslogan de Wii en la presentación europea de Wii en Londres.

Mega Drive, la consola icónica que supuso el cénit de Sega como fabricante de hardware.

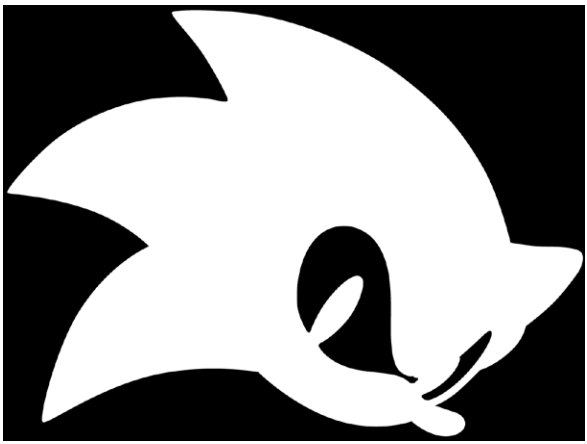




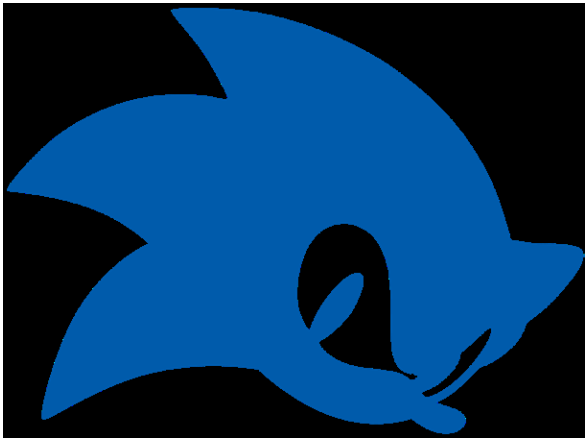


Arcade vs Mega Drive | Durante años, las compañías insistían en que podíamos tener la misma “experiencia ar-cade” comprando las conversiones de los grandes éxitos de las recreativas para nuestros modestos ordenadores y consolas, pero no fue hasta Mega Drive cuando necesitamos unas grandes dotes de observación para encontrar las diferencias entre “Papá Arcade” y su “Hijo Consolero”. Altered Beast, Golden Axe o Ghouls’n Ghosts.

de lanzamiento de la conso- fliparan, fue esa pedazo de que la recreativa pero, ¿y la



la, nos quedaba bien claro conversión que se marcó pasta que nos ahorrábamos?



que ese “igual a la recreati- Sega (a cargo de un tal Yuji

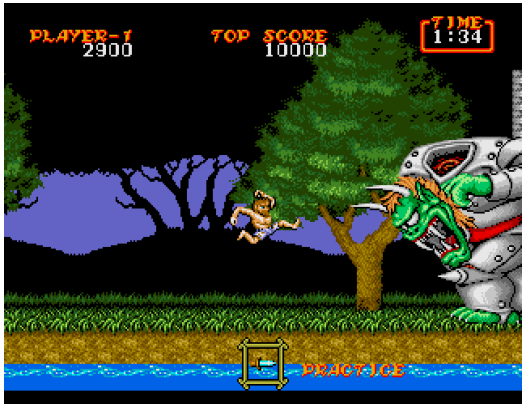
va” estaba metido en nuestro Naka), del gran Ghouls N’ Llegan las

televisor, y a falta de MAME Ghosts de Capcom, que a “Third Parties”

para comparar, ni siquiera falta de la llegada de su ver-

las revistas especializadas sión “Super” para el cere- El éxito inicial de la consola

veían la diferencia. Es cierto bro de la bestia, y con poca en Europa y Estados Unidos



que esa bestia desboca- hace que “third parties”

da no era ninguna mara- como Electronic Arts (que

villa vista hoy en día, pero había llegado tarde a la

REPORTAJE

marcaba sobradamente la hora de conseguir licen-

diferencia entre una con- cia como desarrollador

versión de ordenador y lo de NES) se vuelquen con

que podíamos esperar de Mega Drive, aunque para

los dieciséis bits. ello tenga que violar algu-

Sega sacó todos los cu- nas normas de Sega al

chillos del armario (o mejor producir sus propios car- **Space Harrier II (1985)**

espadas), para deleitarnos tuchos sin autorización.

con una espléndida conver- gente conocedora de la ma- Pasados los roces iniciales,

sión del Golden Axe, con ravilla para SuperGrafx, pa- EA arrancó de la manera más

fases extra y nuevos modos recía la versión “refinitiva” práctica (y poco glamouro-

de juego, una maravilla para de este juegazo. Méritos no sa), convirtiendo unos cuan-

disfrutar a dos jugadores y le faltaban al juego, porque tos juegos de Amiga (con el

que terminó siendo la mejor meter semejante maquinón mismo procesador de Mega

conversión casera de la re- en tan solo cinco megas era Drive), a la consola negra.

creativa. Pero, si algo hizo una proeza digna de titanes. ¿El resultado?, bastante de-

que las revistas del sector Es cierto que algo más feo cepcionante. Pero poco >>

Domark o Core Design, es-

taban probando el potencial del mercado de Mega Drive, con las versiones correspondientes de Chuck Rock o un James Bond (The Duel) del que no me quiero acordar.

El empujón de los 'third party'

Tras Electronic Arts y Accolade (que fabricaron sus propios cartuchos) una plétora de "terceros" inundó el mercado de juegos con calidad, variedad y emociones fuertes, como NBA Jam, John Madden American Football, Road Rash y James Bond 007.

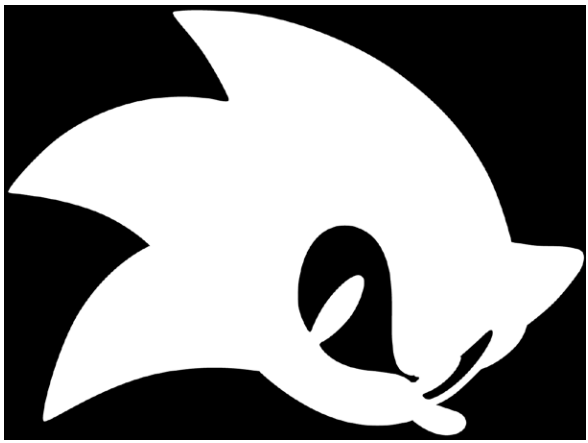
Mientras en Europa nos lo pasábamos en grande con el catálogo inicial, los nipones...

Y mientras, en Japón... hacían de las suyas lanzando algunas jugosas exclusivas, y poblando su mercado de bonitos juegos de plataformas basados en series animé y arcades de aquellos lares. La propia Sega daba el pistoletazo de salida con uno de los primeros juegos de la consola, Osomatsu-kun Hachamecha Geki-Trip Hawkins le faltaba a la compañía de juego basado en el original, pronto llegarían proceden- las mismas cualidades eran para lograr el jou, divertido pero discreto sendero correcto, ya que

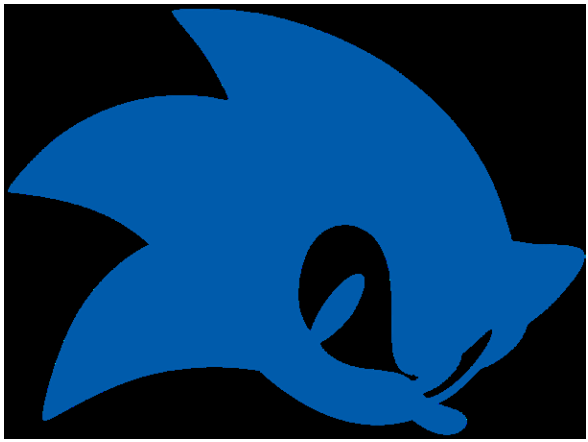
tes de PC los primeros exi- aplicables a Hokuto no Ken:

tazos deportivos, nada menos que Lakers vs Celtics, PGA Tour Golf y John Madden American Football, auténticas leyendas de la época.

Entre conversiones y secuelas, EA despediría 1991 con un auténtico bombazo, Road Rash, **Thunder Blade (1987)** un arcade de conduc-



ción con “leches” y “polis” Shin Seikimatsu Kyuusei-incorporados, tan divertido shu Densetsu, sangrienta como impresionante. adaptación de El Puño de

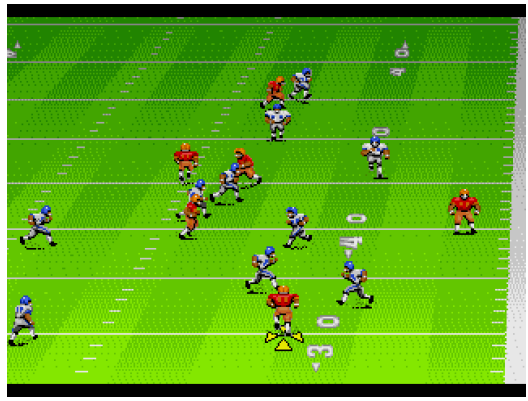


A la sombra de EA y Sega, la Estrella del Norte, que

llegaba Accolade, con más en tierras occidentales se cartuchos sin licenciar y la vio transformado en el ano-mayoría conversiones deslu-dino Last Battle. Algo que

cidas de Amiga, de las que no vimos por estos lares más solo destacó

Star Control, que en formato piratón, y a



un simulador de estrate- la postre se convirtió en uno

gia espacial bastante apa- de esos “Santos Griales” del

ñado. Las restantes, como coleccionismo para Mega >>

Drive fue la conversión de la dería la nave rechoncha de
recreativa de Tetris de Sega, Gaiares, atravesando fases
retirada del mercado a los cargadas de enemigos gi-
pocos días de lanzamiento gantes moviéndose por toda
por problemas de licencia. la pantalla, con una dificul-
En el país del Sol Nacien- tad más que endiablada, en
te les chiflan los mata- un matamarcianos, conside-
marcianos, y aunque rado por muchos, como el
en Europa (y por con- segundo mejor tras la saga
siguiente en España), ThunderForce. Si alguien se
tuvimos bastantes en preguntaba de lo que podían
esos primeros años, ser capaces los señores de la verdad es que ellos
Compile con una máquina de
se quedaron con al- 16 bits, M.U.S.H.A. fue el fes-
gunas joyitas, que ex- tival de Parallax, música es-
cepcionalmente, eran tridente y dificultad galopante
Super Hang On (1987) lanzadas también en que los fanáticos de Aleste

EE.UU. Darwin 4081, estábamos esperando.

Afterburner II (1987) conversión de la cu-

riosa recreativa Super La leyenda del "Blast

Real Darwin 4081 de
Processing" Data East, nos ense-

ñaba cómo podía ser Salido de la mente calentu-

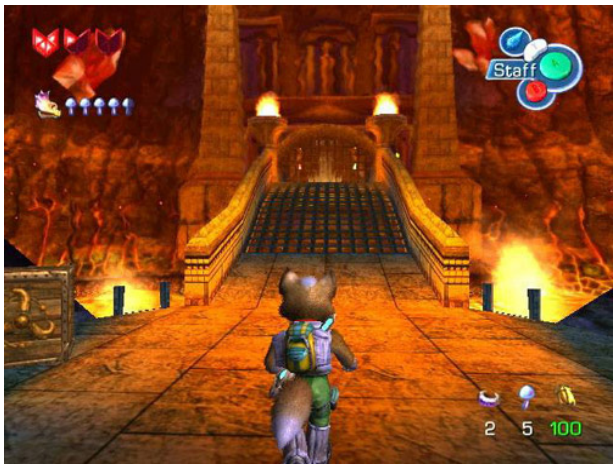
un "shooter evolutivo" rienta de algún ejecutivo de

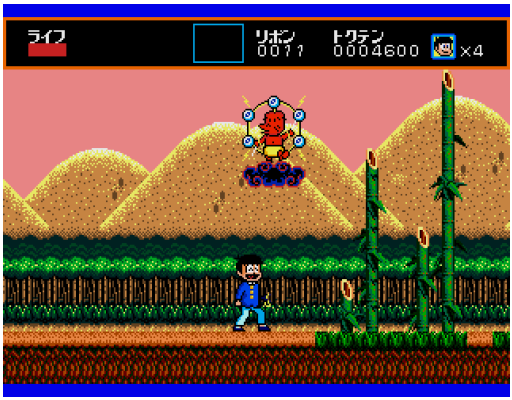
en el que recopilába- marketing de Sega Ameri-

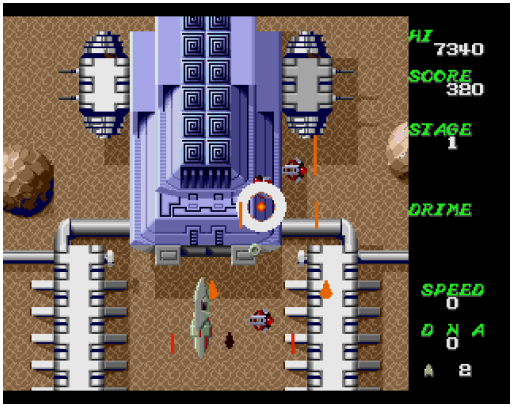
mos ADN para trans- ca, el "Blast Processing" de

formar nuestra nave. Mega Drive quedaba esceni-También nos
sorpren- ficado como el "Mayor es->>

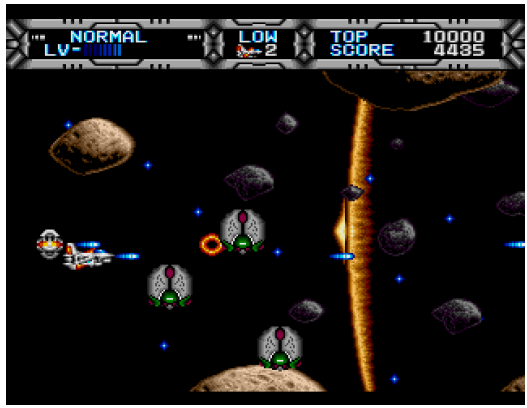
Made in Japan | Con más de mil títulos en su catálogo, era lógico que nos quedáramos sin disfrutar por lo menos de un centenar de ellos. RPG de laboriosa traducción y difícil encaje en el mercado noventero, licencias de mangas poco conocidas, matamarcianos al peso, juegos de estrategia y otros inclasificables. A destacar los míticos Oso-matsu-Kun Hachamecha Gekijou, Hokuto no Ken, Tetris, Darwin 4081, Gaiares o M.U.S.H.A.



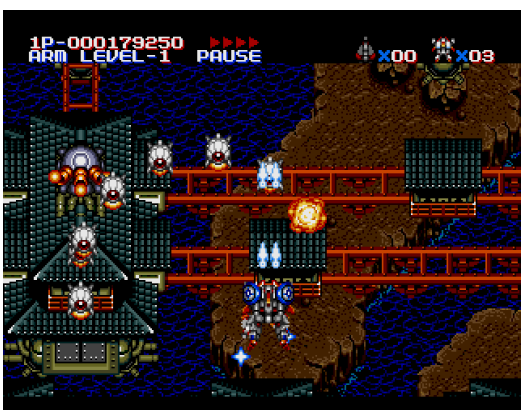

ライフ
リボン
0077
トクテン
0004600
×4


HI
7340
SCORE
320
STAGE
1
DRIME
SPEED
0
D N A
0
2

LIFE
Power
SCORE 0055000
TIME
65


NORMAL
LV-
LOW
2
TOP
SCORE
10000
4485

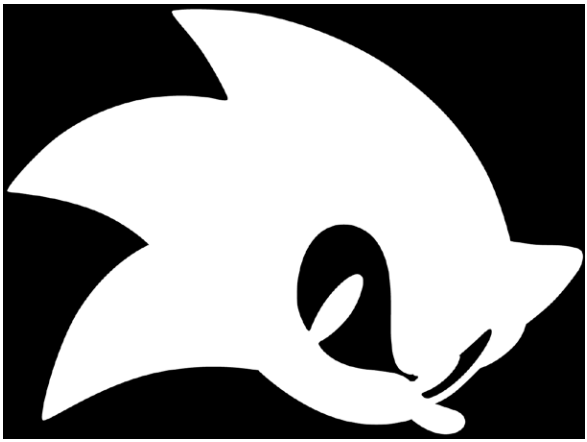
PLAYER1
854
HI-SCORE
0
NEXT
LINE
4
LEVEL
0
STATUS
32

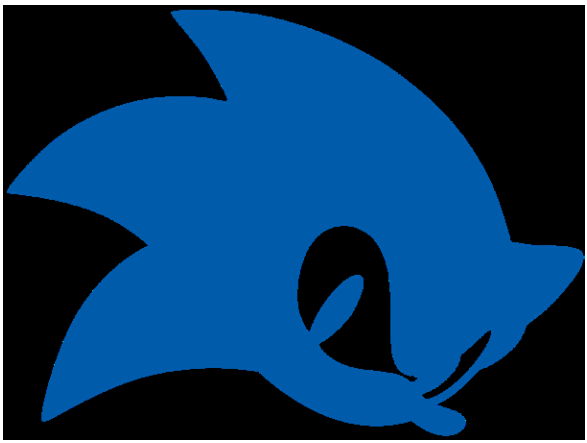

1P-000179250
ARM LEVEL-1
PAUSE
x00
x03

SPEED H
STAGE
1

TOP
1000000
TIME
SCORE
0
COURSE AFRICA
STAGE 1
45
SPEED
0KM
S
G
START

16-BIT
MEGA DRIVE SEGA





REPORTAJE

pectáculo del Mundo" nunca reconvertido por la propia catimaba en enemigos gi-visto en una consola. El tér- Sega para la consola, pero gantes, acción desmesurada mino de marras representa- conservando todo el espec- y una música memorable del ba la velocidad y especta- táculo "Pirotécnico-Marxista" maestro Yuzo Koshiro, y por cularidad de esos primeros original. Pero sin duda, los supuesto Sonic The Hed-

juegos de la consola que nos íconos de este "Blast Pro- gegog, símbolo inagotable dejaron boquiabiertos, y de la velocidad de Mega

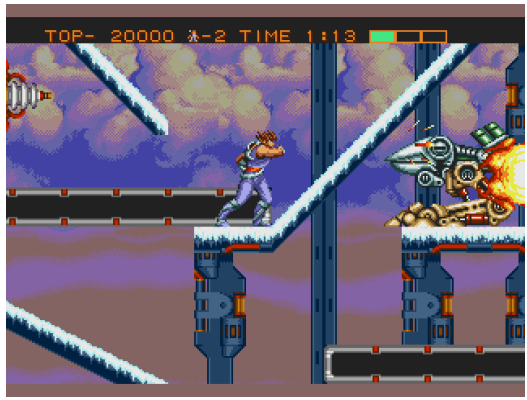
aunque no podemos poner Drive en la guerra de las una lista oficial de juegos consolas, y que inventó que “usaban” algo que en ese nuevo subgénero de realidad no existía, sí po- “plataformeo”, el de “pier- demos mencionar algunos nas para qué os quiero”. de los más espectacula- res de los primeros años Siguiendo el de vida de la consola. Los rastro de las IP... primeros exponentes de **Galaxy Force II (1990)** esta espectacularidad los Además de las consabi- encontramos en dos conver- cessing” de esta primera das conversiones de recrea-siones de recreativa; Super hornada son el hipervitami- tiva, si hay algo que vende Monaco G.P. que, salvando nado ThunderForce III, uno juegos es una buena licencia las distancias y sin el “sca- de esos matamarcianos que (IP) o secuela en el momen-ling” de la recreativa, era uno nos quitaba el aliento con sus to justo. Los primeros años de los juegos de conduc- efectos y enemigos (casi tan tuvimos juegazos que conti-ción arcade más especta- rápido como nos quitaba las nuaban el legado de la com-culares de la época (incluso vidas), Revenge Of Shino- pañía, como el gran Phan-tenía un modo “carrera” muy bi, una continuación por todo tasy Star II (casi inédito en majete) y Strider, una bestia lo alto del famoso arcade de España), un JRPG de esos de Capcom en recreativa, Ninjas de Sega, que no es- que dejan huella, y que >>

El famoso ‘Blast Processing’ | Aunque con los años ha quedado demostrado que no era más que una pa-traña publicitaria de Sega of America, con el paso del tiempo se convirtió en todo un símbolo de la velocidad y potencia avasalladora de esta bestia de 16 bits: Super Monaco GP, Strider, Thunder Force III, Revenge of Shinobi, Sonic o Alisia Dragoon fueron el mascarón de proa de semejante desembarco de calidad.

100

00"08 TO 1ST
TIME 0'09"20
BEST LAP
1'30"00
5 LAPS
4'30"00
LAP TIME
0'00"20
0'00"00
0'00"00
POSITION
LIMIT : 15 TH
2ND
LAP 1/3
D.P. 21
242km/h

LIFE
-049
-2
WELL COME

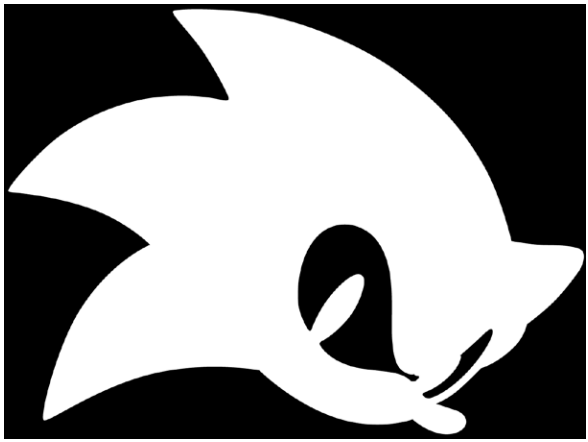

TOP- 20000 ﾑ-2 TIME 1:13

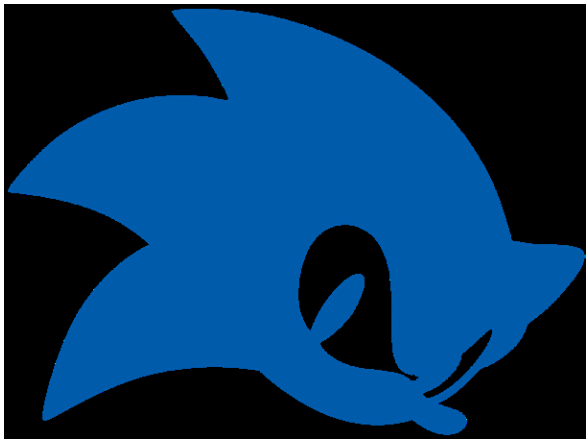
TOP SCORE
68000
0

SCORE 200
TIME 0:24
RINGS 31
SONIC
× 3

HP-
LEVEL3
HP-
LEVEL3

MISSION 5
SCORE 1346240
SHIELD
ENERGY
BONUS
6
460
ENERGY
890

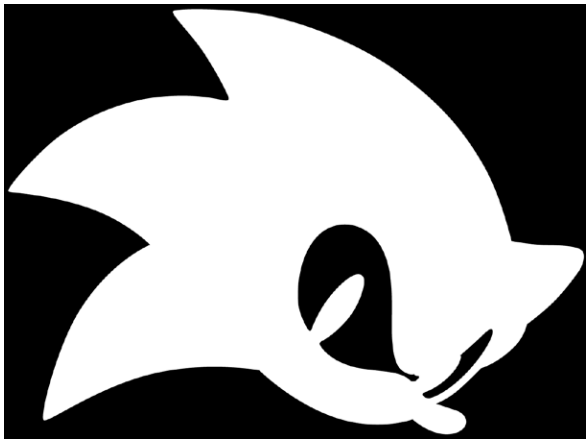




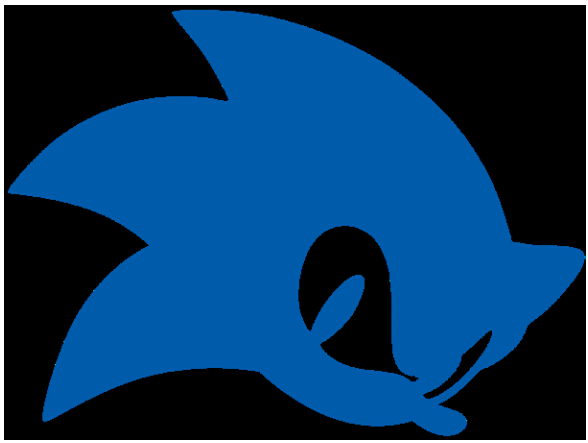
se vendió con un librillo de simo plataformas inspirado
pistas de 100 páginas (en la libremente en la peli e impe-
lengua de Shakespeare, por cable a nivel gráfico y sonoro,

G-Loc Air Battle (1990) fue Alex Kidd in the llísimo Castle Of Illusion de **G-Loc Air Battle (1990)** Enchanted Castle, el supuesto). Menos acertado aunque no tanto como el be-

AM7, un maravilloso plata-
regreso de la prime- formas con Mickey Mouse a
ra mascota de Sega, la cabeza que aún hoy sigue
con mucho menos ca- siendo bonito, bonito, y casi
risma (y más inercia) perfecto (a lo mejor es un
que el juego original poco corto), pero era un go-



de Master System. zadón ver al ratón “Migueli-Sega sacó el talonario
to” pasear por los escenarios



para conseguir pode- más bonitos que podía pro-

rosas licencias para ducir la consola. Y hablando su nueva consola,
que de gozadones, ¿había algo

no estaban siempre a que molara más que ver a

la altura del nombre. Michael Jackson bailando

Con Rambo III tuvi- con una panda de zombies?,

mos un clon del Com- porque eso era justo lo que

mando de Capcom nos ofrecía Michael Jack-con unas bonitas son’s
Moonwalker, mien-fases en 3D, pero tras rescatábamos, niños...

ESWAT Cyber Police (1989) poco más. Por suerte,

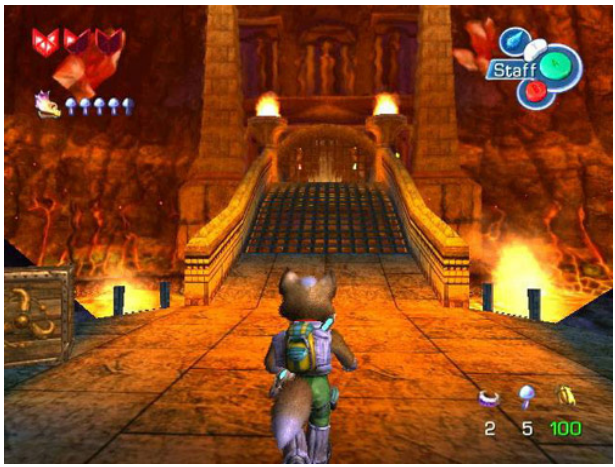
ESWAT Cyber Police (1989) los equipos de progra- Cruzando el charco

mación de Sega tu-

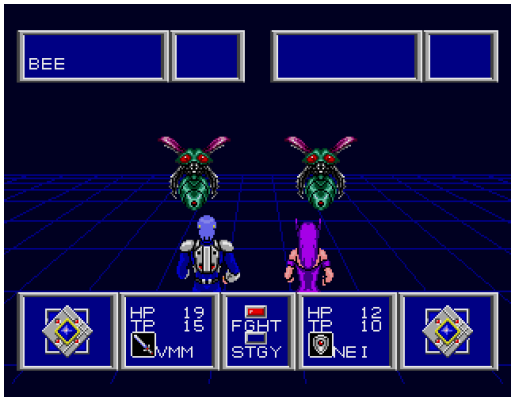
vieron las ideas claras con Al tiempo que los japoneses

Ghostbusters, un divertidí- y las “Third Parties” se >>

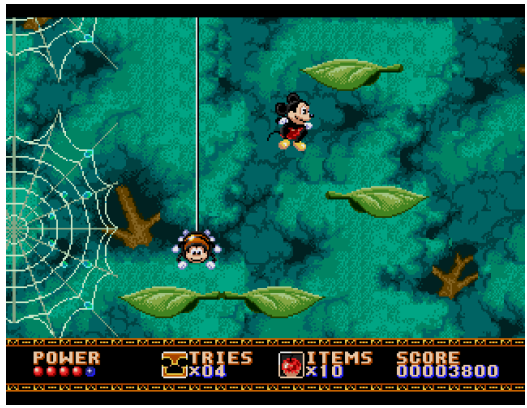
Franquicias de renombre | Tras sacarle todo el jugo comercial a las conversiones de recreativa llegaría una nueva era para los 16 Bits de Sega: la de licenciar todo lo que se moviera. Sin rozar los límites absurdos de algunas licen-cias de NES, decenas de juegos inspirados en películas y personajes famosos llegarían a nuestra consola preferida, como Phantasy Star Online, Alex Kidd, Rambo III, Ghostbusters, Castle of illusion o Moonwalker.



Starfox Adventures (2002)

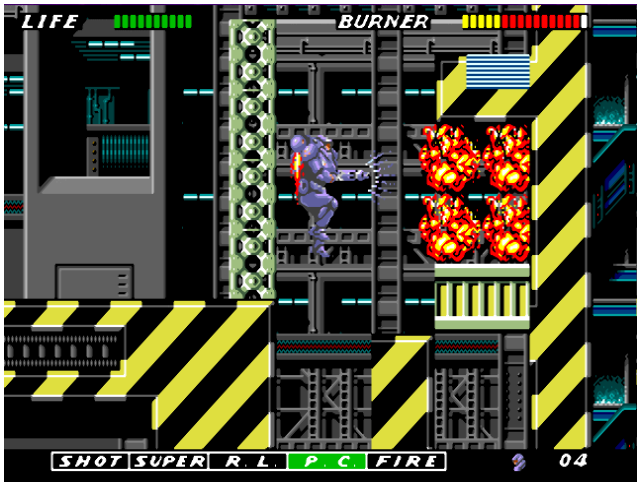


62


POWER
TRIES
×04
ITEMS
×10
SCORE
00003800

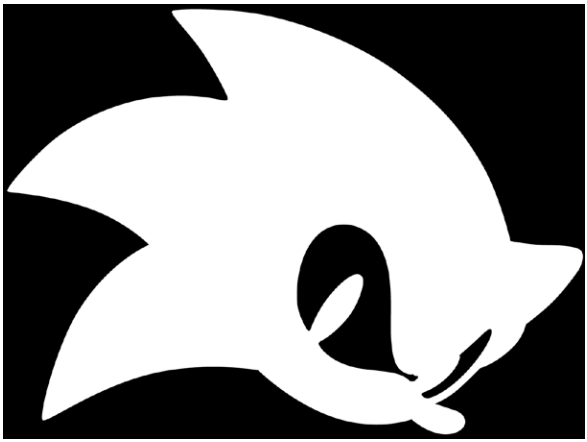
x2
RD.1
POWER

1P
200
×2

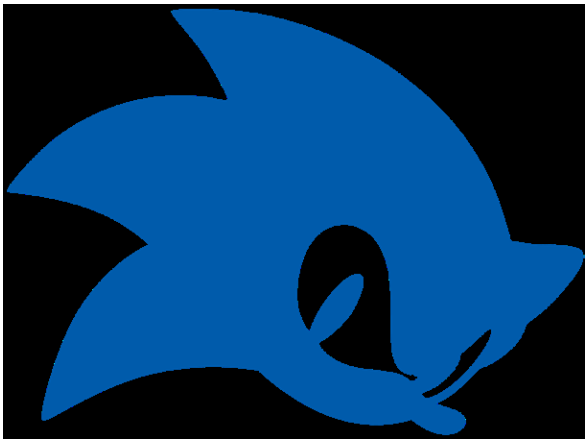


REPORTAJE

ponían las pilas, en EE.UU. uno de esos títulos para olvi- enemigos y el originalísimo (¡ay Sega América, qué pe- dar, y para acordarnos de la ToeJam & Earl, uno de los saditos eran!) estrenaban su madre del vendedor que nos juegos a dos jugadores más división de desarrollo para recomendó el juego de paso. divertidos y locos que dio



Mega Drive, y lo hacían con Pero desde EE.UU. no la consola en sus inicios (o una panda de fenomenales todo iban a ser decepcio- cómo fastidiar al contrario a



juegos deportivos (que por nes, y mientras colaboraban ritmo de Rap). nuestros lares no nos impor- con los “japos” realizando taron mucho, la verdad). El resto es historia

Los que sí hicieron algo

de ruido fueron sus juegos Mega Drive, para muchos,

licenciados, con suerte va- fue su primera gran conso-

riopinta. Chakan por ejem- la y creen que fue la mejor

plo, lo tenía todo para por de 16 bits que llegó nunca

lo menos hacerse notar: al mercado. Aquella prime-

héroe de cómic oscuro, ra época ayudó a cimentar

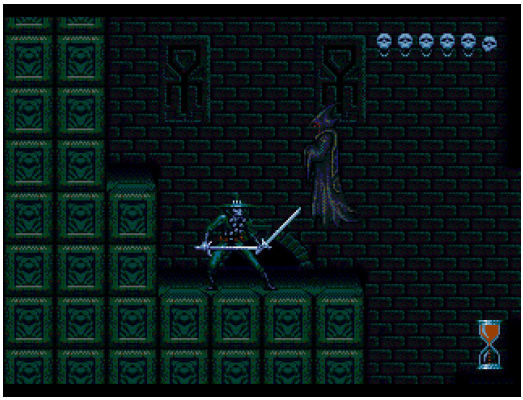
diseño de juego original... esa leyenda y hoy en día,

pero largo y difícil de na- como no puede ser de otra **Streets of Rage (1991)**

rices (y sin posibilidad de manera, son legión los que

guardar partida ni nada pare- el gran Sonic 2, se sacaron la mantienen activa para re-cido). Hablando de dificultad, dos ases de la manga: Spi- cordarse cada día “lo bueno sería injusto no mencionar al der-Man vs. The Kingpin, que fue que viniera”. P juego más “bugeado” de toda uno de los mejores juegos la historia de la con sola. En- de Marvel de la época, un cargado por Sega of America mundo casi abierto en el que a Infogrames, en un intento “el vecino amigable” podía de repetir el éxito de Castle pasearse por toda la Gran of Illusion, Fantasia sería Manzana acabando con los

Y mientras en EE.UU... | Por mucho músculo nipón que la consola lleva-ra en su lanzamiento, para que triunfara en USA necesitaba tener depor-tes a mansalva y licencias de cómics. Chakan, Fantasia, Spider-Man vs The Kingpin o Toe Jam and Earl son solo algunos ejemplos.



LIFE
WEB
$0
TIME 23:42

7
SCORE 1400
5
7

toejaMiSa WieNeR
2
EarL iS oN
vAC Ati oN

16-BIT
MEGA DRIVE SEGA

1UP-017100
×3
×1
33
-BOSS-
CAFE

Aunque Juanlos fue director de la Revista Oficial Nintendo durante muchos años, su corazón todavía guarda el recuerdo del juego que encendió la llama de su amor por los videojuegos hace muchos años. ¡Todo OK José Luis, todo OK!

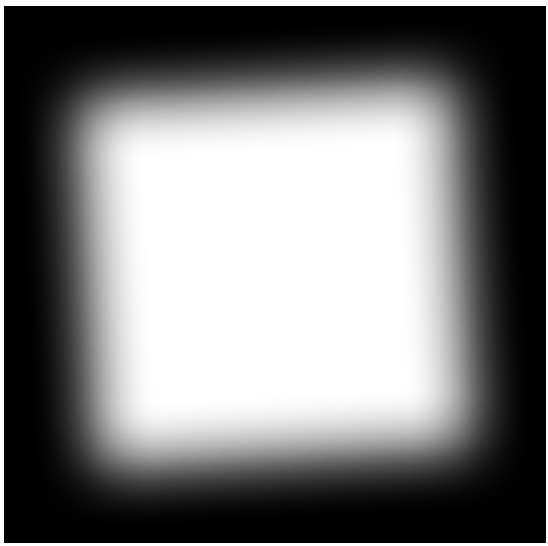
ME ROBÓ EL CORAZÓN

por Juan C. García

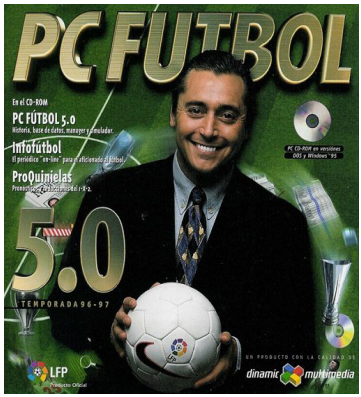
Ese último pase...

Solo he tenido un PC una vez en mi vida. Y lo compré para jugar con PC Fútbol. No es broma; no lo usé para escribir, ni para diseñar ni crear tablas de Excel. Lo compré para disfrutar de PC Fútbol 5.0, la versión más completa del mánager de Dinamic. Y es que yo era muy futbolero en aquellos tiempos, ¡si me puse el apodo de Giancarlo Vialli para firmar los artículos de Hobby Consolas! Recuerdo que me encerré en casa un fin de semana completo. Exprimí el logaritmo, me enamoré de su simulación y de

la inteligencia de su mánager, y conquisté títulos de Champions con promesas de la cantera. Me sentía el Cholo, Guardiola y Florentino, todos a la vez. PC Fútbol es uno de los títulos icono del software español. Uno de los legados más sagrados que la compañía madrileña deja para la historia y lo desarrollaron los chavales de Dinamic bajo el



tejado de Hobby Press,



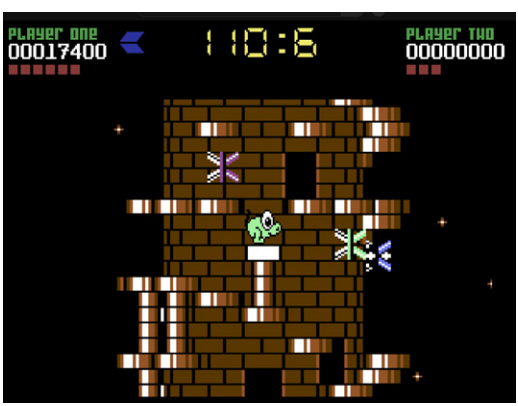
que era donde yo trabajaba primero en Micro-Hobby, luego en Hobby Consolas y después en Nintendo Acción. Así que orgulloso de haber compartido espacio con ellos, aunque a decir verdad los veíamos muy poco. El PC cumplió su función y lo dejé marchar. Pero PC Fútbol quedó para siempre en mi ADN. P

El clásico con las El clásico con las

torres más altas torres más altas

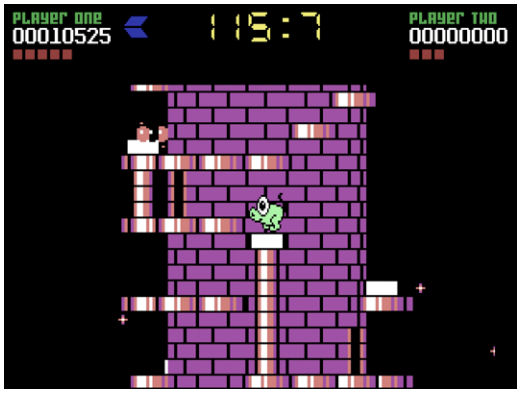
CHACHIGAMES

del videojuego del videojuego



Ocho torres de colores | Nebulus fue un concepto tremendamente original que nos ponía ante el de-safiío de tener que derribar ocho torres, cada una con un color propio. Cuando llegábamos a la última de ellas (la gris en C64), ganábamos la partida y terminábamos la misión con una felicitación.

Hewson firmó un juego que es considerado por muchos como un auténtico clásico. Va-



L mos a recordar lo mucho que nos hizo soñar. a frontera videojueguil la virtud de llegar a prácti-entre los 80 y los 90 camente todos los sistemas fue bastante delgada. conocidos de la época. Eso

Algunos, seguramente, no sí, a pesar de sus méritos,

por acabó una y dónde empezó zar un reconocimiento total, José Luis Sanz la otra. Y eso se debe a que acierten a recordar dónde Nebulus no logró alcan-

que era lo que se merecía,

fueron años en los que la aunque el paso de los años experimentación y la creati- ha resarcido la obra hasta si-vidad brotaba prácticamen-tuarla donde debe. te por todas partes.

Uno de esos juegos que El nacimiento de una

nos dejaron huella fue Nebu- idea revolucionaria lus. De Hewson Consultants

y programado por John M. Nebulus se lanzó original-Phillips, destacó por un con- mente en 1987 para Com-cepto tan original que hasta modore 64 y ZX Spec-›› ese instante no había-

mos visto algo parecido.

¿Escalar una torre que
gira a medida que nos
movemos a izquierda
o derecha y que trans-
mite la sensación de
que todo el mundo gira
a nuestro alrededor?

Pues sí, y además tuvo Atari ST

que escalar ocho la idea original de Nebulus torres con el objeti-
surgió de la mente de John
vo de tirarlas abajo Phillips, que buscaba crear
todas. Tras alcan- un juego capaz de mezclar

zar la cima, debía- plataformas con puzzles que,

mos viajar hasta la en este caso, tenían la forma siguiente torre, de de los peldaños, plataformas otro color, a través y ascensores que permitían

Amiga de un paseo acuá- la labor de escalar la torre.

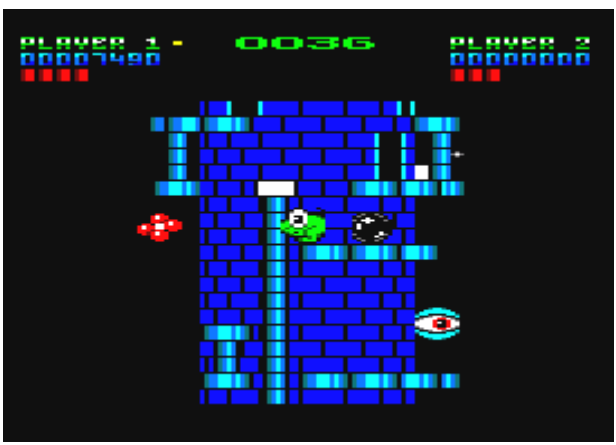
tico montados en Aunque en un principio no

trum, y más tarde en Ams trad una especie de submarino. pareciera muy complejo, Ne-

CPC, Atari ST, MS-DOS, La perspectiva, sin duda, bulus tenía mucha más miga

PalmOS, Atari 7800, Amiga, fue lo que nos llamó a todos de lo que parecía.

y consolas como NES y porque parecía imposible



Game Boy, bajo otro nombre que los programadores

y con músicas estas últimas hubieran podido generar

de David Whittaker. un entorno tan tridimen-

El juego seguro que lo re- sional entonces, capaz

cordáis, porque nos pone en de mostrar el giro de la

la piel de un personaje sin estructura con una per-

cuerpo, solo cabeza, patas fección tan abrumadora.

y ojos enormes, que tenía Antes hay que decir que Amstrad CPC

> >

Castelian y Kyoro Chan Land: en NES y Game Boy no había submarinos

Nebulus fue siempre un juego vinculado al mundo submarino. Precisamente nuestro

protagonista (Pogo), llegaba a través de un submarino hasta la base de cada torre

aunque en Game Boy y NES todo eso cambió. Tanto Julius en Castelian como Kyoro

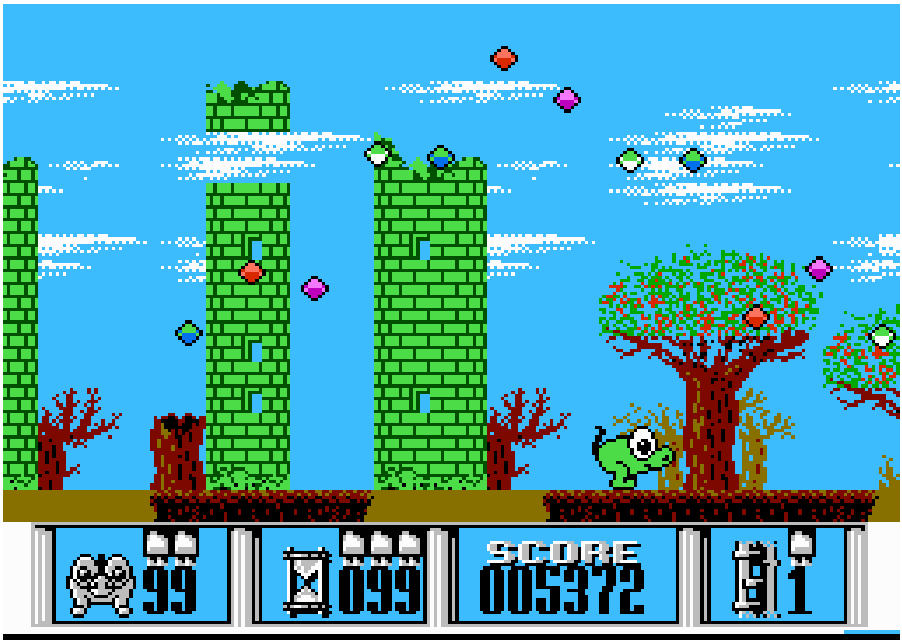
Chan en Kyoro Chan Land llegaban andando por la superficie, saltando entre pla-

taformas, recogiendo ítems y disparando a los

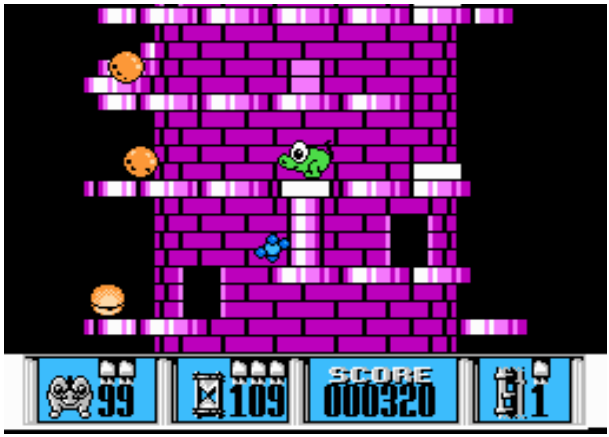
enemigos. En Nebulus, el submarino tenía que

enfrentarse a una especie de peces-gamba que

nos querían muertos antes de llegar a la torre. Un cambio radical que no sabemos si fue a mejor.


99
099
SCORE
005372
1

03
155
SCORE
000180
4



CHACHIGAMES

terminarlo, pero sin que Un recuerdo eterno fuera imposible.

Nebulus es un ejemplo de

Impacto en la cómo las ideas originales y

industria y legado de calidad no siempre garan-

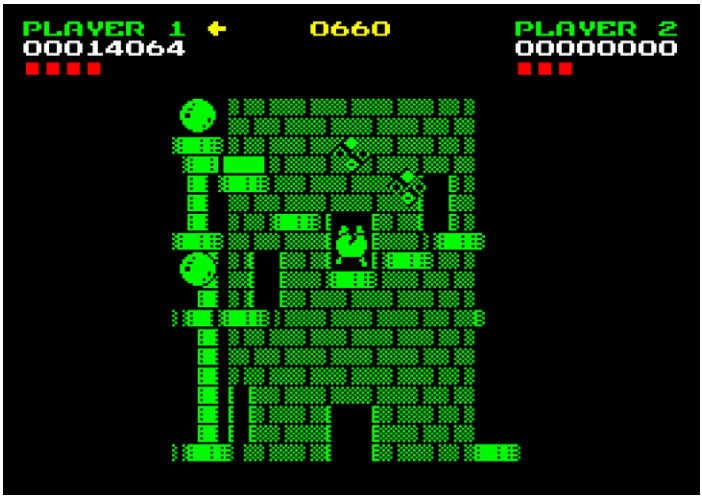
tizan el éxito. Hoy es recor-

Aunque Nebulus no dado como una obra pionera fue un éxito comercial capaz de desafiar las con-

Atari ST abrumador, su influen- venciones de la época hasta

cia puede verse también trascender más allá de lo que

en la forma en que los



Complejidad técnica, juegos modernos abor-trabajo multi
dan el diseño de nive-

les. La idea de ofrecer

El desarrollo de Nebulus múltiples rutas y se-no fue sencillo. La perspec- cretos para explorar tiva era la clave de su éxito se ha convertido en

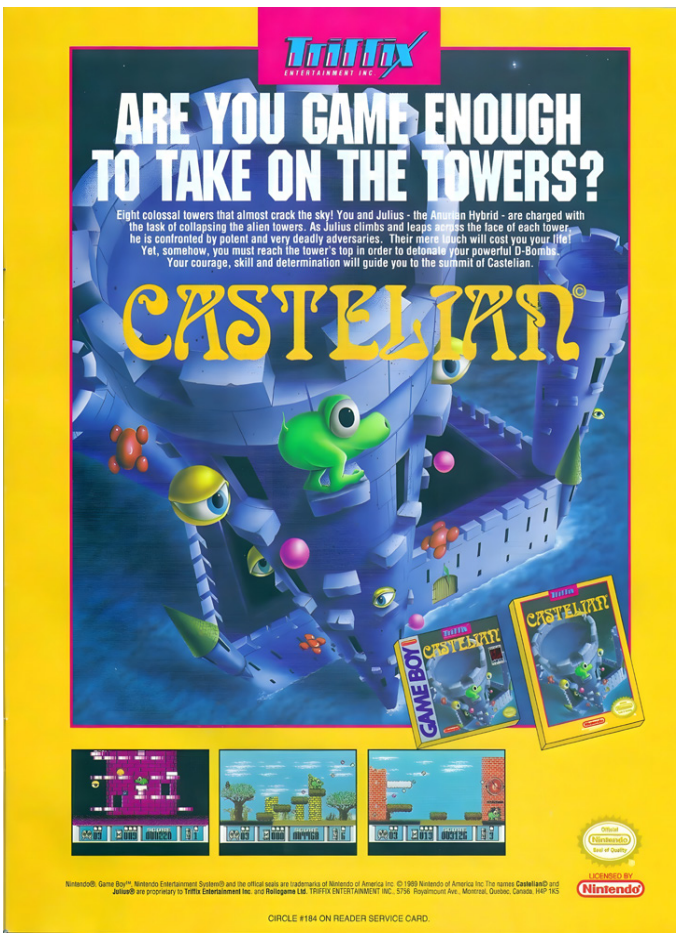
mación, junto al diseño de en muchos títulos ac- ZX Spectrum los movimientos del perso- y complicó mucho la progra- un elemento común

tuales. Aunque no fue

naje y la detección de colisio- el primer juego en ha-nes. Por si eso fuera poco, la cerlo, demostró que esta me- sus creadores nunca ima- creación de los niveles, con cánica “3D” podía funcionar ginaron. Un recordatorio de sus múltiples pisos y rutas en un contexto de platafor- que el éxito no tiene por qué

por torre, requería una pla- mas, lo que abrió nuevas po- medirse siempre en ventas, nificación meticulosa para sibilidades que todavía hoy sino también en la huella que garantizar que fuera posible perduran. Son muchos los son capaces de dejar. P

ejemplos de juegos



que intentaron copiar

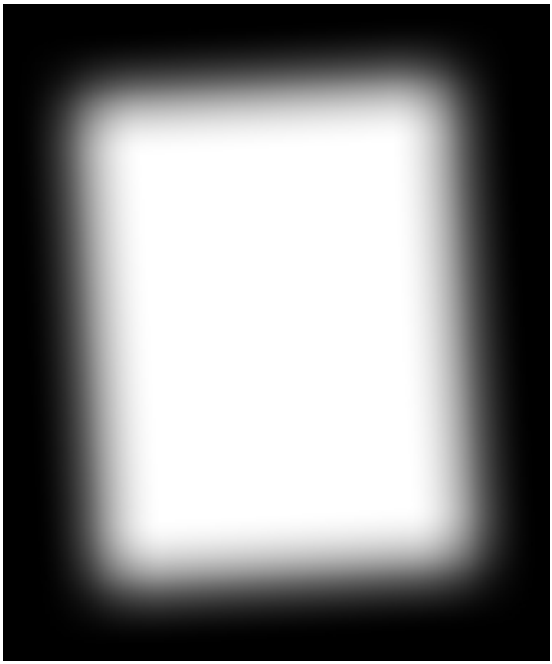
la genial fórmula de

esta maravilla.

NES

Nombres como soles | Nebulus no se llamó igual en todas partes. En EE.UU. y para sistemas Atari (ST o 7800) le conocimos como Tower Toppler mientras que en NES y Game Boy pasó a llamarse Castelian en EE.UU. y Europa. Kyoro Chan Land fue posterior y llegó a Japón tiempo más tarde. Aunque la versión más curiosa la tuvo Italia donde Nebulus contó con un port pirata al que llamaron Subline.

A gustavo le encanta el PC, Diablo y Blizzard, pero en sus orígenes hay restos de esas calles chungas de los 90 y de héroes que se abrían paso a puñetazos. ¿Qué tendrá Double Dragon en arcade que le robó el corazón?



THE SUMMER'S HOTTEST VIDEO
FROM TAITO'S STARFLEET
SIGN
OF THE
DRAGON
DOUBLE
DRAGON
TAITO

ME ROBÓ EL CORAZÓN

por Gustavo Bernaldo

¡Qué película!

Principios de los años 90, las tortas estaban de moda, las películas y subproductos de serie B como Karate Kid, Ninja Americano, Contacto Sangriento y demás producciones “tortiles” eran la comidilla de cada recreo en el colegio por lo que todos soñábamos con protagonizar una de esas aventuras donde zumbáramos al malo hasta tumbarle en el asfalto de una de esas calles chungas.

Así, una bonita tarde, nos disponíamos mis hermanos y yo a

jugar al Blades of Steel que había instalado en la cafetería del barrio. Según entramos vimos una turba arremolinada alrededor de la máquina y, cuando nos acercamos, pudimos ver que habían cambiado la recreativa por otra. Una tal Double Dragon. La primera vez que vi esa maravilla quedé completamente prendido con sus codazos, patadas, saltos y lanzamientos y, aún hoy en día, de vez en cuando, rescato a mi amor platónico de las garras de un malo que aún no sé cómo se llama. P

Nº 7

Año I • Octubre de 1995 • 500 Ptas.

ÚLTIMA GENERACIÓN

Sega Rally

Saturn hereda la esencia de los mejores simuladores de carreras

00007
8 413042 152688

HISTORIETAS

Fue una portada arriesgada, ¡pero qué bonita quedó!

Última Generación fue una revista que apos-tó por ideas y diseños que no se podían ver en otras publicaciones. Y la portada de octubre

C de 1995 fue la más especial de todas. uando Sega se Hasta que llegó la conver-lanzó a promocio- sión de Saturn. nar Saturn lo hizo

poniendo especial énfasis Turnpike Tournament en su relación con las máqui- se llamaba nas arcade 3D que estaban

por José Luis Sanz arrasando en aquellos tiem- Que Sega Rally iba a

ser

pos: que si Virtua Fighter II, portada de Última Genera-
que si Virtua Racing, que si ción lo sabía todo el mundo
Daytona USA, Virtua Cop (que la leía). Y cuando llegó
y, por supuesto, Sega Rally. el momento de diseñarla,
El caso es que nuestra creímos que la mejor alterna-
devoción por aquella recrea- tiva era no mostrar el juego
tiva vino de haberla podido de Sega y decantarnos por
probar durante muchos algo más clásico, más llama-meses, totalmente gratis, tivo y, todo hay que decirlo, gracias a un mueble Deluxe con más clase y pedigrí. que estaba instalado en la Entonces teníamos por
misma puerta de las oficinas la redacción rondando una
de Sega. Eso nos inoculó extraña publicación llamada en sangre una “SegaRally- Slot Machines & Coin-OP
dependencia” de la que no Games, que se publicó en pudimos salvarnos nunca. los años 90, y en la que >>

versión beta

SATURN

Sega Rally Championship

Octubre de 1995

16

El turno, sin querer, ha saltado hasta el *Rally* de AM2 después de lo visto en el *Daytona* doméstico. Parece que la prueba de conducción de Saturn se desestimó sin dejar que una de las partes se defendiera. Injustamente, el lanzamiento de *Daytona USA* fue comparado con *Ridge Racer* y, evidentemente, perdió, pero sin que nadie hiciera evidente un factor en el que el primero reina: la jugabilidad. Por ese desprecio a *Daytona*, el *Rally* comenzó a sonar para la campaña navideña (febrero del 96 al final) como la esperanza que hundiese para siempre la hegemonía evidente de *Ridge Racer*. Y lo ha conseguido.

Muchos ya vaticinaban una conversión exacta a *Daytona*, con bloques de polígonos fugitivos que se perderían por el fondo en un agónico

Nombre original : Sega Rally
Realización : 1995
País : Japón
Compañía : Sega
Programación : AM2
Soporte : CD-ROM

Como podéis comprobar en la captura, las imágenes que os mostramos no tienen truco, pertenecen a la versión beta de Sega Rally para Saturn.

SELECT COURSE

gesto de la consola por
usuario. No serían tan g
bloques a mover, las tex
tendrían el mismo colorid
parecería en el nombre y
original, pero no sería e
Sega no lo ha presentad
es más, resulta sospecho
haya apresurado a enseñ
que hay, como si intentar
sorprendernos de lo logra
que veamos lo que nos es
pensando mal, intentando
una demo espectacular qu
verá mermada por los reto
En el Electronic Computer
Show (ECTS) de Londres, S
apareció por unos instante
stand donde logramos loca
extraer algunas de sus imág
Según el responsable del lu
Rally está en un 35% de su
(algo más cuando salgan es
a la calle) y sólo cuenta con
los tres circuitos: *Desert* y *Fo*
aunque la opción del tercerc
Por lo que hemos visto, la ca
es exacta en gráficos, modo
juego, circuitos, texturas, opc
menús y sonido. Sólo la resol
pantalla es inferior, por razon
lógicas, a la recreativa, aunq
su lanzamiento oficial el juego
variar infinitamente.
Lo que está claro es que, si l
sigue su curso, *Sega Rally* se l
merecidamente (por expectác
juego y perfección técnica) la
herencia de *Ridge Racer*. Nun
pensamos que Sega pudiera lo
una conversión tan perfecta...
menos hasta ahora.

posibles dudas
dieran haber
bre el resultado
sta conversión
n han quedado
amento. *Rally*
en su totalidad
s sensaciones
quina original.

Y todo para una Preview...

Última Generacion nº7 | Al final, la portada de aquella recreativa electromecánica se justificó por una “preview” (versión beta) de solo dos páginas con el port de Saturn de Sega Rally. Como diría el clásico, “demasiado arroz para tan poco pollo”. Pero la cosa quedaba tan bien, que no pudimos resistirnos.

HISTORIETAS

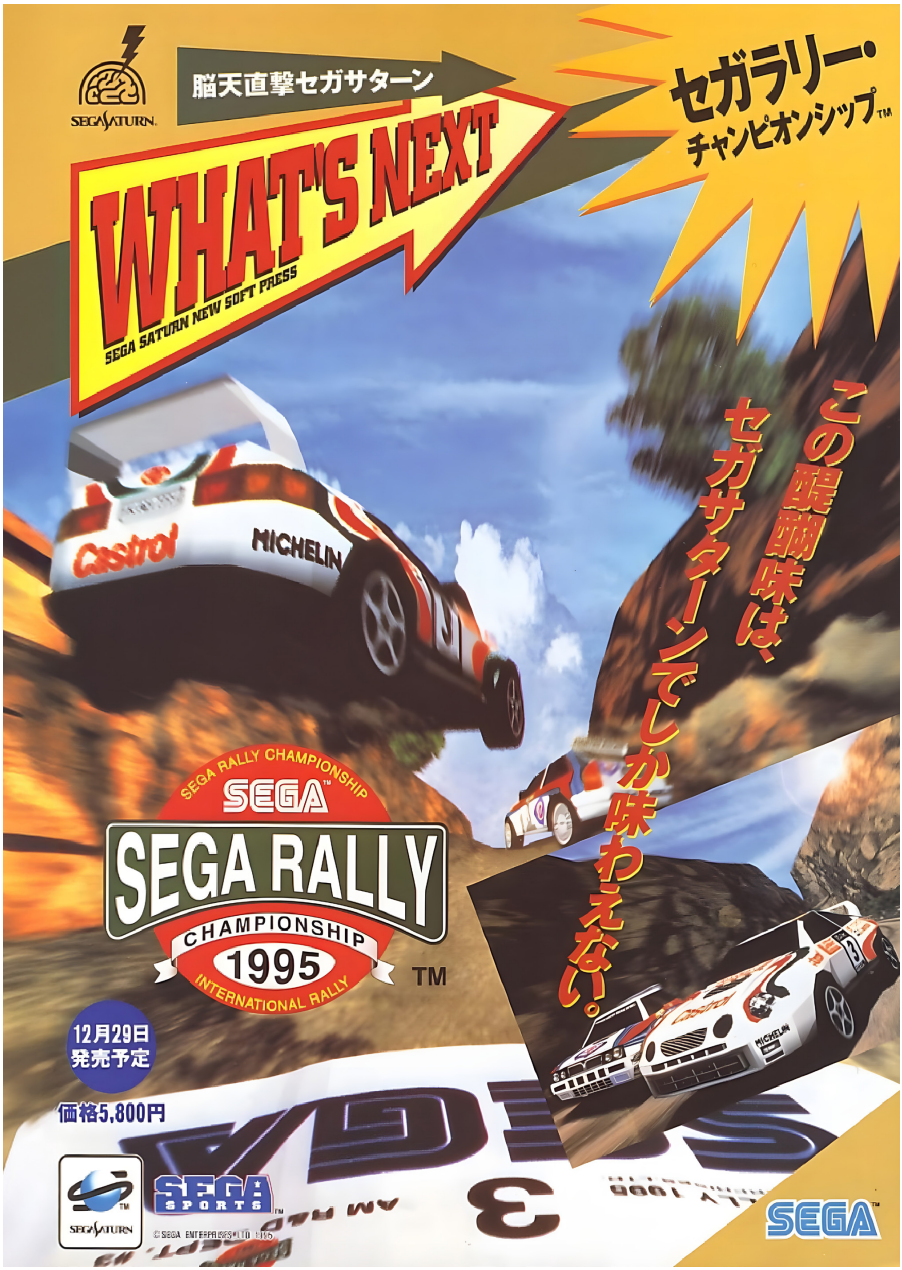
aparecía un compendio de a izquierda y derecha para “coin-
op” de todo tipo y con- esquivar el tráfico. dición, antiguas
sobre todo.

Así que en la página 81 ¿Esto será portada?
encontramos la respuesta a

Sega Rally, con una única La foto era maravillosa. Una
(resalto lo de única) foto de analogía que lo decía todo.
Turnpike Tournament que Sega Rally era lo actual, nos
enamoró. A todos. pero Turnpike Tournament,

Una máquina para dos y otras antes, marcaron el

jugadores que proyectaba camino. Una imagen sin las
imágenes de una carre- colores, reconocible. ¿Nos tera real
donde el conductor arriesgamos? ¡Claro! Y ahí manejaba, con
un volante, un la tenéis. Qué bendito orgullo vehículo de
juguete situado siento de haber hecho algo en la parte
inferior que movía así. Aunque no vendió. P


SEGASATURN
脳天直撃セガサターン
WHAT'S NEXT
SEGA SATURN NEW SOFT PRESS
セガラリー・
チャンピオンシップ™
この醍醐味は、
セガサターンでしか味わえない。
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA™
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
1995
INTERNATIONAL RALLY
TM
12月29日
発売予定
価格5,800円
SEGA SPORTS
SEGA

Aquí tenéis vuestra sección: quejas, revisiones de notas, recuerdos o dibujos. Lo que os apetezca ver publicado, aquí podrá entrar, mes a mes y poco a poco. Podéis mandar vuestras aportaciones a soporte@hechoconpixels.com

MASTER SYSTEM 2 Y LA REVISTA “PATO DONALD” ESPECIAL USUARIOS SEGA

Eran los 90 y con aquella caja blanca de cuadrícula “egebera” sacada de “Electrodomésticos Expert” empezaba la diversión con Master System 2. Aparte de Alex Kidd, podías suscribirte a la

por Hankelera revista Pato Donald, como venía indicado en la gran pegatina

naranja de la caja. Esta publicación incluía tanto novedades y tru-cos para los juegos de la época como las aventuras del pato y sus amigos Disney. Todo ello venía contenido en cuatro números mágicos, que te hacían estar vigilando el buzón como un halcón, para que ese repelente vecino no se la apropiara. Pero tengo que decir que, al final, fue una gozada disfrutar de aquella compra.

por REVIEW SONIC & KNUCKLES Javier Membrive

La verdad es que estaba seguro de que Bruno le había dado un 89, pero le oí decir en un directo (@Hechoconpixels) que dejó el juego sin puntuar por su condición de mitad juego mitad periférico. En esta review, Bruno criticaba los gráficos del juego; por ejem-plo afirmaba que los troncos de árbol del primer nivel parecían sacados de Master System. Ahí estoy con él: es verdad que el juego era menos espectacular y que en general se notaba poco renovado respecto de los anteriores. Tiempo después pude jugar a Sonic & Knuckles y la verdad es que me encantó. Otro punto a su favor era el diseño de niveles, más “plataformero” que los de Sonic 2 y Sonic 3, y que añadía alguna mecánica nueva. El juego hasta se permitía tener un momento emotivo, cerrando para mi gusto con broche de oro la saga en Mega Drive. Así que yo le daría un 95 como una plaza de toros.

ESCRIBE, PINTA Y COLOREA

por Uxío ya es un clásico del universo Generación Z80, el Mbappé de Uxío Feixoo

la pintura... como esta que recrea una escena antológica del míti-co Ghouls 'n Ghosts pero con protagonistas que han participado en esta misma revista: José Luis Sanz, Marcos García, Bruno Sol, Raúl Montón y Juan Carlos Sanz. ¡De Hat-Trick!

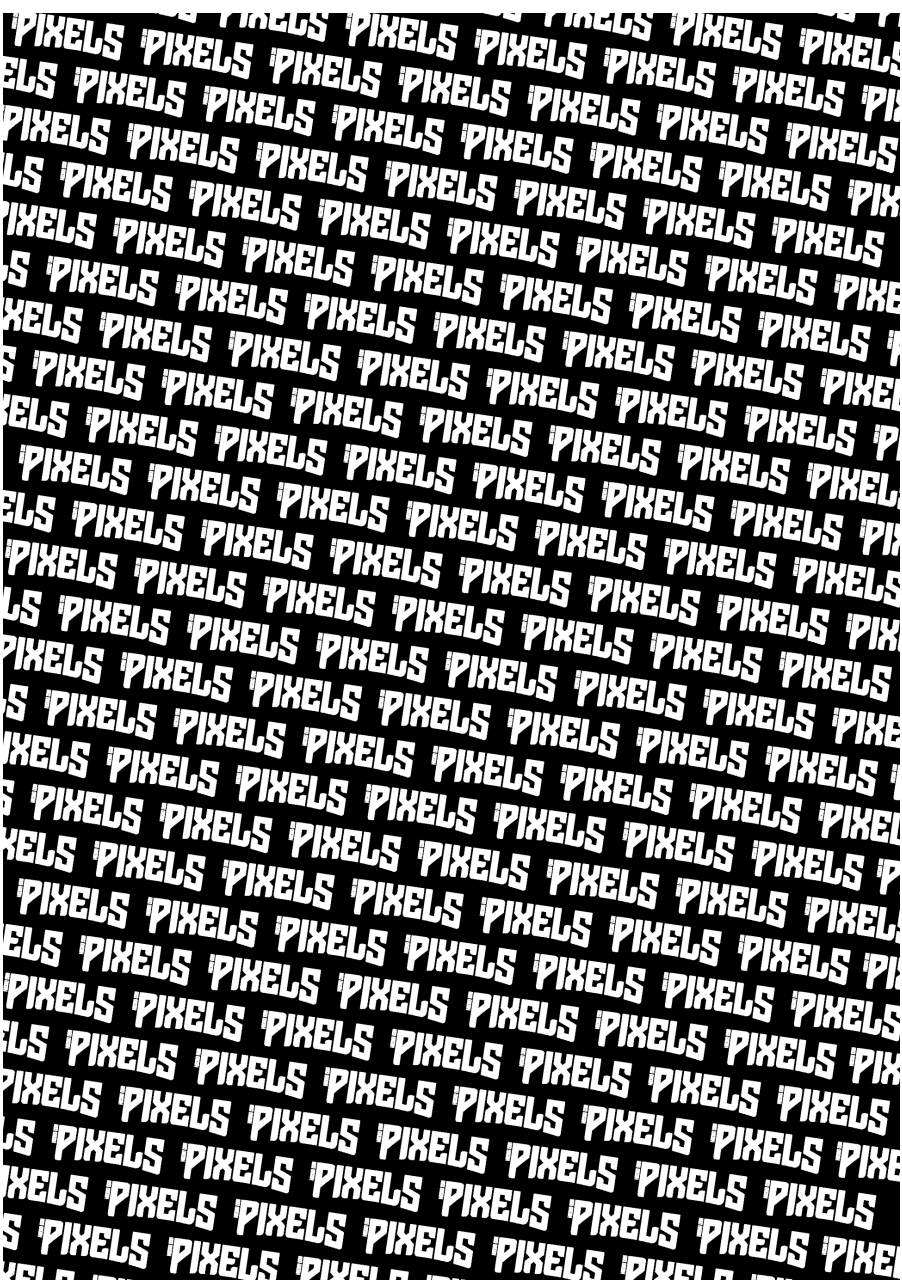
por Eduardo Hdez. FAIL TELEJUEGOS

Cuando han pasado casi 32 años desde el NO lanzamiento

de Street Fighter II en Amstrad CPC, me gustaría contactar con otros afectados por Telejuegos, para recabar más información sobre la que nos lió Javi “El Gordo”. Como la historia tiene su miga y no se puede contar en pocas palabras, he creado una

asociación “ficticia”. El QR lleva

a un Google Forms por si hay más “afectados” que quieran com-partir su experiencia y, además, tiene otro link para enterarse de toda la historia. No recopilo mails, ni es algo “serio”. Como mucho podríamos llegar a sacar estadísticas o comentarios anónimos sin ningún rigor. Si en vez de Javi “El gordo” prefieres poner “Fco. Javier” o algo menos malsonante, sin problema.

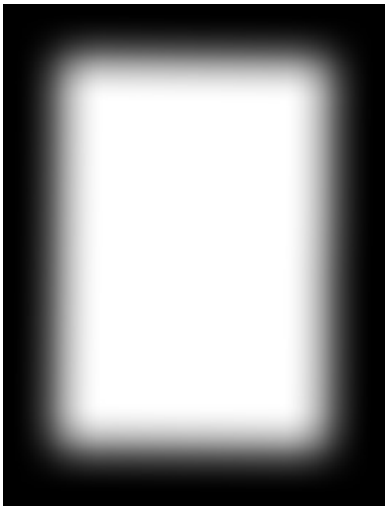


Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

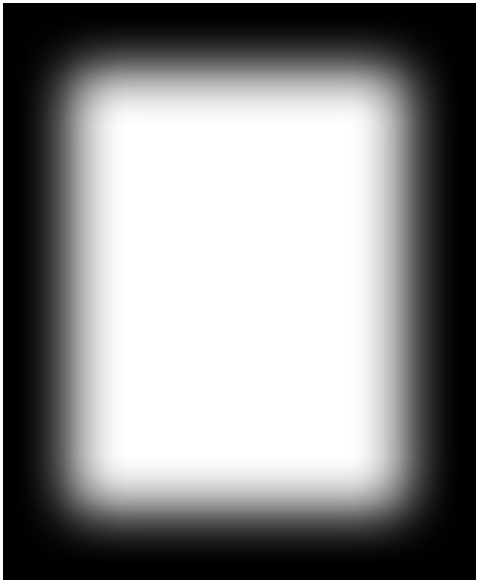
Abel Martínez Mecina Antonio Delgado Fernández Daniel Expósito Zafra Abraham Pérez Pérez Antonio Elvira Domínguez Daniel García Molina Acaymo Navarro Cerpa Antonio Iniesta Tresaco Daniel Lorenzo Alonso Adonay González Darías Antonio J. García Fernández Daniel Olcina Momplet Adrián Cuervo González Antonio J. Moreno Carmona Daniel Ordovás Pascual Adrián Villa Muñoz Antonio L. Carretero Márquez Daniel Rico Alejos-Pita Agustín Jurado Méndez Antonio

Muñoz Arévalo Daniel Rodríguez Madrid Alba Pendón Sanabria Antonio Ortiz Medina Daniel Sánchez Agell Albert Mercadé Casanova Antonio Pérez Soler Daniel Vega Rodríguez Alberto Abenza Antonio Sánchez de Vega Darío Martín Sánchez Alberto Escolano Sánchez Arturo Blanco Pereiro David 'XaX' Santos Chaves Alberto Navarro Cantavella Beñat González Aberasturi David Blánquez Yeste Aleix Miró García Bernardo Martínez David Calvo Alegría Alejandro Corral Granados Bernat Rodríguez Caldú David Fernández Sanz Alejandro Llin Sanz Bieno Martí David García Cordero Alejandro Muñoz Paniagua Borja Garate Maidagan David Herrero Valle Alejandro Valverde Miranda Borja Pérez Rodríguez David Pérez Arribas Álex Gil Sánchez Carlos Crespo Ochoa David Romero Tobar Álex Zapatero Lozano Carlos Durán David Vega García Alfonso Nistal Herrera Carlos González Morcillo David Vega Nevares Alfredo Lamana Riu (Ilersap) Carlos Insúa de la Fuente David Vega Vandenbempt

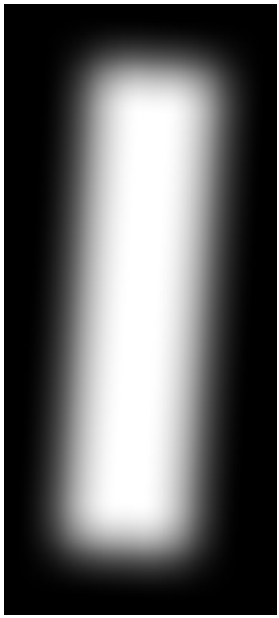
Álvaro Arroyo Camacho Carlos Miguel Iranzo Sabater Davide Battagin Amado Sánchez González Carlos Rubio García Davirra Andrés Antolín Osuna Carlos Urbano Corrochano Diego García Sánchez Andrés Palomares Carlos Vidal Rodríguez Diego Lorenzana Suárez Andrés Pardo García César Karam Palos Diego Vicente Garitas Ángel De La Torre García Cristian Almendros Hatesaul Dimas Sánchez Cremades Ángel García García Cristian Belzunces Eduard Morales Surribas Ángel Gómez de la Peña Cristian Cabezas Guerrero Eduardo Briz Merino Ángel Luis Rojo Rosa Cristo Viera Jerez Eduardo Falla Ramón Ángel Mateos Martínez Daniel Barragán Eduardo Hernández García Ángel Pastor Sánchez Daniel Escalante Osuna Emilio Adá Nogueira



OUTRUN



PIXELS
04
CHECKPOINT!
OUTRUN



CARA B

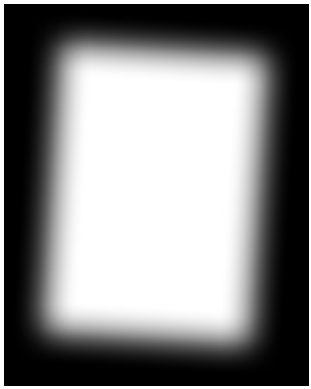
48 MALASOMBRA LLEGA A NES
por José Luis Sanz

56 SEGA MEGA DRIVE
por Raúl Montón

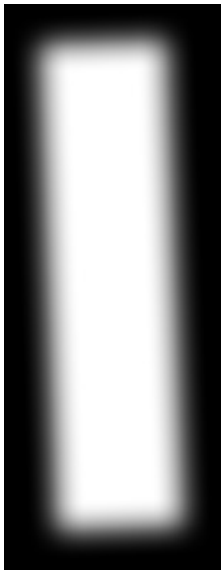
66 LAS TORRES ALTAS DE NEBULUS
por José Luis Sanz

72 ÚLTIMA GENERACIÓN Nº7
por José Luis Sanz

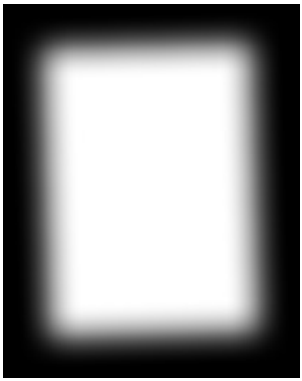
76 ESCRIBE, PINTA Y COLOREA
por Lectores



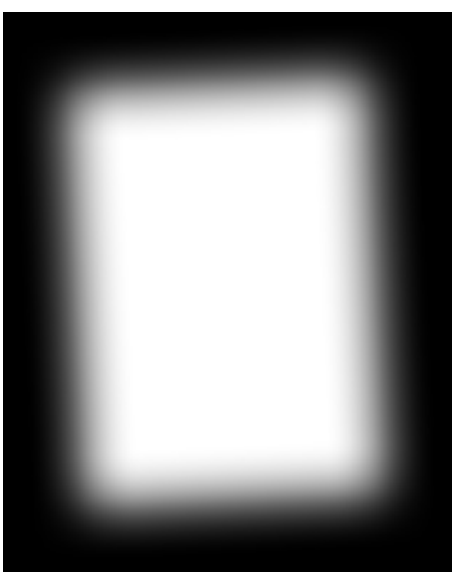
Consolero enmascarado
2025
micromanía
97
Puntuación favorita
3
Fuerza
5
Trabajo
8
Redacción
9
Gamer



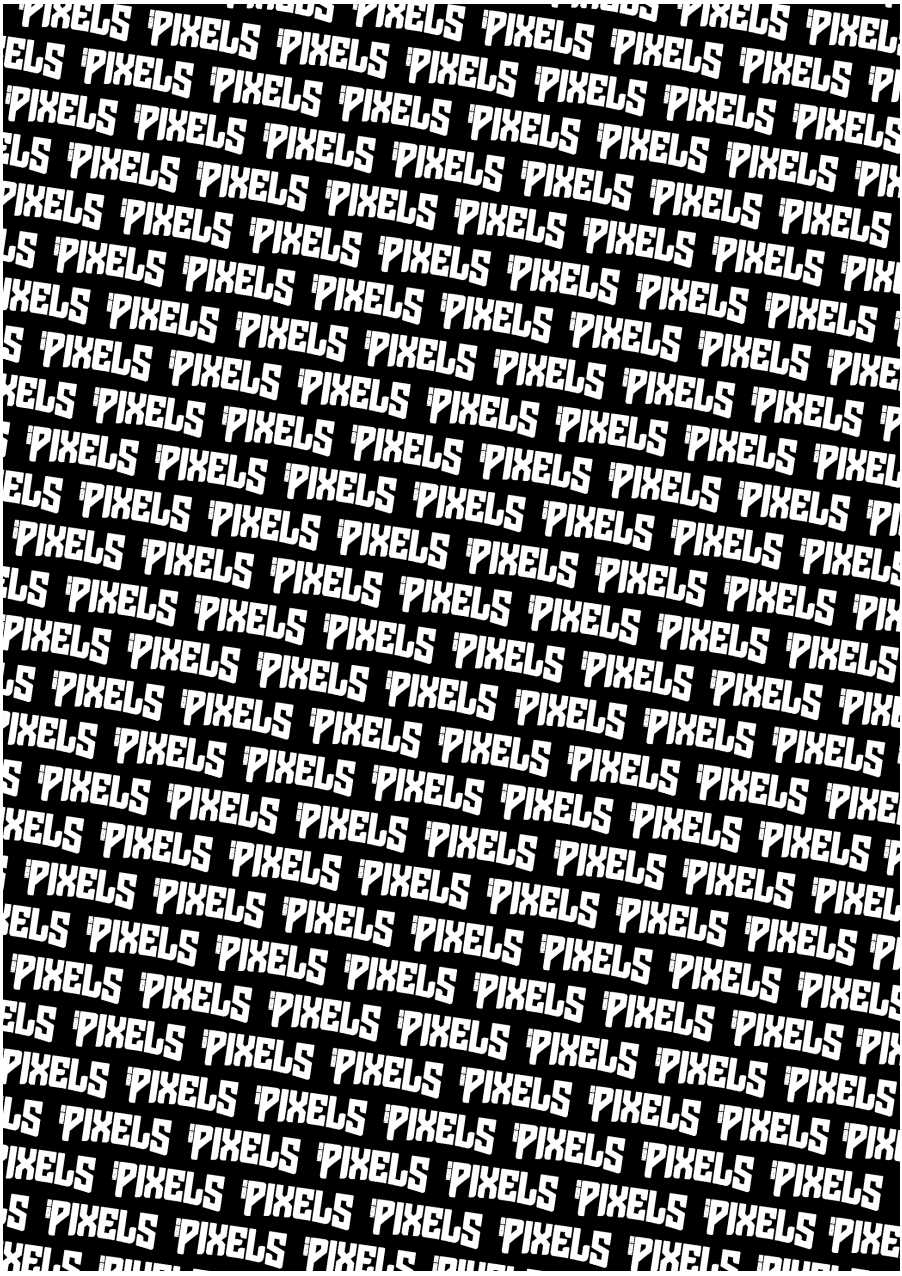
PIXELS
CARA A
SUMARIO
06 COCHES Y CARRETERAS INFINITAS
por José Luis Sanz
14 EL CLÁSICO SPEED RACE DE TAITO
por Marcos García
22 OUT RUN DE SEGA
por Bruno Sol
32 ¿Y LA NOTA DE SUPER MARIO 64?
por Sonia Herranz
40 ENTREVISTA A JIM BAGLEY
por José L. Molina
SEGA
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
05 Nuestros colaboradores
30 46 52 Ajuste de cuentas
54 64 70 Me robó el corazón
82 El próximo mes



Tenkemo Rigley
1992
HOBBY HOBBY
85
Puntuación favorita
8
Fuerza
8
Trabajo
2
Redacción
3
Gamer



Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*



Emilio Arias Héctor Benedí Reina Jonatan Amblar Abellán Emilio Neira Figaredo Héctor Ferreiro Vicente Jordi Aljama Pinto Enrique Navarro Sancho Héctor Fraile Fuentes Jordi Cortés Luis García Villarejo Héctor García Reyes Jordi Escobar Ernesto Martín Laso Héctor Salvatierra Pérez de Madrid Jordi Ramos Montes Ernesto Martínez Viejo Himorell Jaramillo Jorge García Cebriá Esteban Bernal Castelló Iban Castillo Patallo Jorge Peñalver López Estefanía Trilla

Cabra Iván Caro Romero José A. Ramos Eugenio Fernández Manrubia Iván Martínez José A. Férez Rodríguez

F. Aguado Iván Mouriz Ibarra José B. Álvarez Ferrera Fco. Fidel Ortega Espliego Iván Papio Alonso José C. Hernández Pulgarín Felipe Méndez Garrido Jaime Ait Morillo José E. Chamorro Muriel Félix Páez Pavón Jaime Gil Martínez José F. Orellana Ayuso Félix Xabier Solas de la Hoz Jaime Hernández Rangel José Gabriel Ortiz Lavera Fernando

Cardona Guzmán Jaime Iglesias Mantero José García López Fernando Fuentes García Jaime Oviedo Silveira José Hernández Jiménez Fernando Gutiérrez Fernández Jaime Rodríguez Montero José I. Muelas González

Fernando López Orenes Jaume Rubió Mata José Jiménez Guerrero Fernando Mena Rivera Javier Aguilar Saavedra José Luis Cartagena García Fran Iglesias Villafañez Javier Bardal Prieto José Luis Equiza Calvo Francisco Aprea Vallejo Javier Bruña González José Luis Gil Garnelo Francisco Blázquez Arauzo Javier de Miguel Varela José Luis Gómez Sánchez Francisco Fernández González Javier Fernández Baeza José Luis Molina García Francisco J. del Pino Cuesta Javier García Bethencourt José Luis Reinoso López Francisco J. Fdez. Humanes Javier Gómez Montoya José Manuel González Ariza

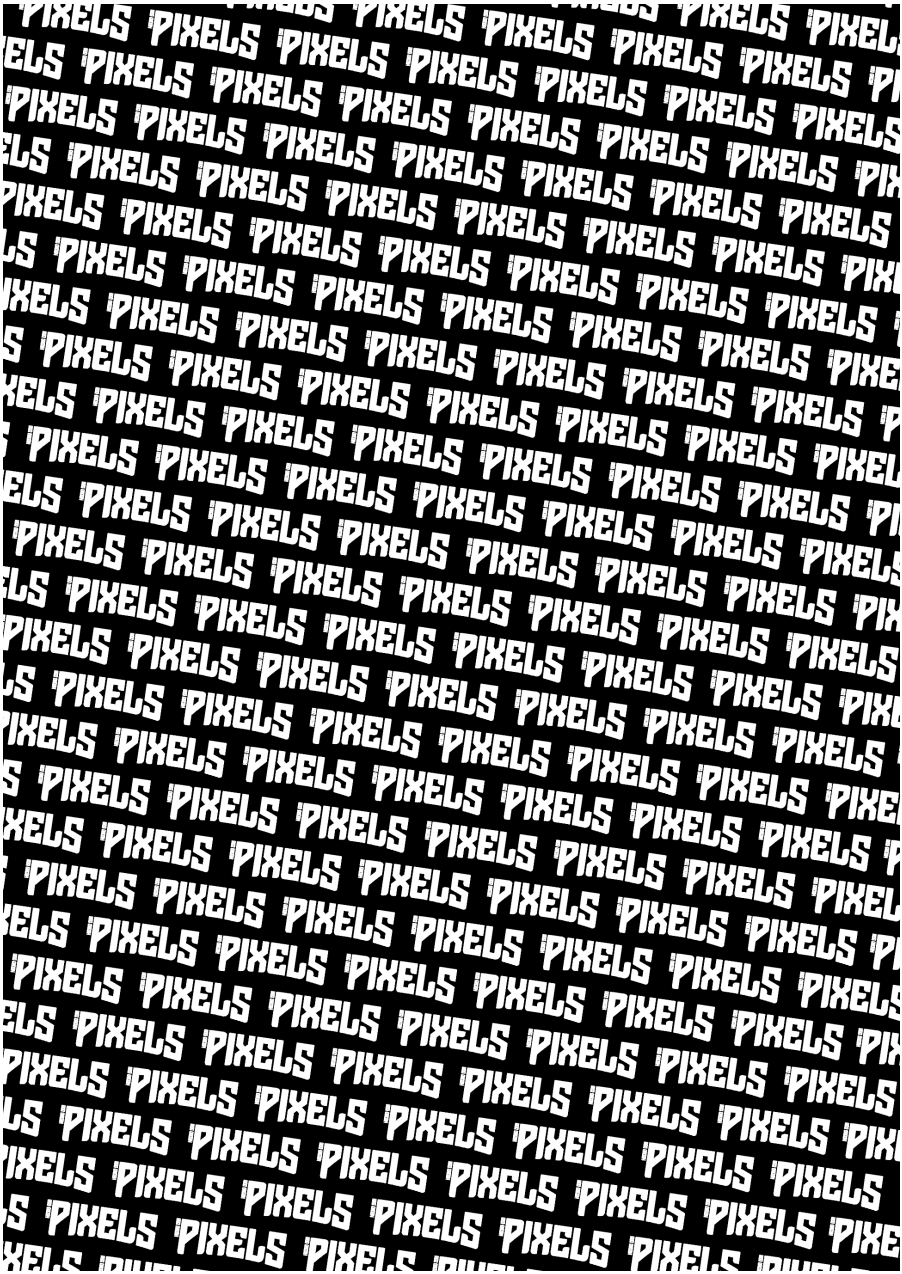
Francisco Javier Linares Javier Granadino Cardoso José Manuel Martínez Aguilar Francisco J. Martín Cubino Javier Heredia Mata José María Díaz Aguilar Francisco Javier Ortiz Trujillo Javier Jiménez Cidre José M. García Torregrosa

Francisco J. Ledesma Durán Javier Pérez Sobrino José María Margallo Salgado

Francisco Lucena Gámez Javier Prieto Martínez José Niclós Camarasa Francisco M. Sánchez Bautista Javier Román Puche José R. Calvente Castillo

Francisco Mayoral Santos Javier Villanueva Larrosa Josep David Ruíz Santos Francisco M. Alarcón Parra Jesús Damián López Pérez Juan Manuel Barrio Olmos Francisco R. Castro Armario Jesús Díaz-Cano Juan Aguilar López Gabriel García Pavía Jesús Fernanz Antón Juan A. García de Quinto Gerard Vázquez Arévalo Jesús García Rodríguez Juan A. Montalbán Carmona Gerardo Macías García Jesús Herrera Cámara Juan Carlos Bergón Esparcia Germán Escandell Palerm Jesús Javier Arceo Otero Juan Carlos Gámez Pajuelo Germán Maroto Zahonero Jesús Jiménez Díaz Juan C. González Amestoy Germán Postigo Expósito Jesús López González Juan Carlos Lozano Soler Gonzalo Benítez Gracia Jesús M. Grille Medina Juan de Sala Reina Gonzalo Martín Sánchez Joan Boria Boronat Juan Ignacio del Valle Cosme Gustavo Barrera Salóm Jon Zorita Leza Juan José Abellán Vázquez

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Juan José García Criado Nacho Abril Benavides Rubén Rodríguez Conde Juan José Torres García Natxo Cruz Cardiel Rubén Velado Valeije Juan Luis Fernández García Niko Fdez. de las Heras Rubens Fernández Amorós Juan Luis González López Óscar Barrientos Pellicer Sagrario Acebo Rodríguez Juan M. Garrido Sánchez Óscar Fernández Fernández Santi Ruiz Rosell Juan Miguel Hidalgo García Óscar Herráez Gutiérrez Santiago Balsa Rodríguez Juan Ramón Cordero

Morán Óscar Loriz Blanco Santiago Gómez García Juan V. Herrera Ruiz de Alejo Óscar Rodríguez Navacerrada Sergio Aguaviva Rodríguez Julen Corta Negueruela Pablo Carretero Gómez Sergio Aguilera Molina Julen Elizondo Atxa Pablo J. Fernández Bermúdez Sergio Bueno Escribano Julián Garrido Pérez Pablo Rozadillas Sergio Camarasa Rubio Julio Hernández Lobato Pedro de Pablos Moreno Sergio Cortés García Julio Montes Torres Pedro Guerrero García Sergio Fernández Julio Pérez Morago Pedro Jesús Ferro Bouza Sergio Suárez García Julio Sánchez Mustieles Pedro José Almansa Salinas Simón Gómez Cabanelas Lillo Fernández Pedro López Muñoz Tom Gangoiti Medina Lluís Martínez Carrera Pedro P. Aramburu Fernández Tomás Martínez Sánchez Luis Alfonso Mato Pérez Pere Joan Bujosa Crespi Toni Payeras Nicolau Luis Brazo Pilar Muñoz Aranda Uxío Feixó Seara Luis C. Pérez de Mezquía Bargos Rafael Alfaro Vicente Gallego Salinas Luis de Francisco Camargo Rafael Cantero Barón Vicente López Camacho Luis Manuel Díez Argos Rafael Saguar Corral Vicente Peláez Gracia Luis Martos Rodríguez Ramón Borja Espillaque Víctor Díaz Villar Luis Miguel de Frutos Herrero Ramón Casanova Castro Víctor Gómez García Luis Penit Velasco Ramón Navarrete Muñoz Víctor Herrero Lozano Manuel Á. Fernández Luque Raúl Cano Tomás Víctor Llamazares López Manuel Benítez Bermúdez Raúl José Gómez Lozano Víctor M. Serrano Jiménez Manuel Castro Malet Raúl Jusdado Tejedor Víctor Ortuño Domínguez Manuel García Jiménez Raúl Montero Merchán Víctor Pozuelo Zurera Manuel Gil Mediavilla Raúl Rosillo García Víctor Sánchez Martín Manuel Hermida Ruido Rayco Domínguez Miranda Víctor Segura Blanco Manuel Román Jódar Ricardo López Víctor Sevilla Marquina Manuel Sánchez Herráez Roberto Moya Elson Victorio M. Pareja Calmaestra Manuel Siles Roberto Sarabia Crespo Xavier Anglès Pujolràs Manuel Tomás Asensio Román López Díaz de Freijo Xavier Castellano Martín Marcos Morcillo Rueda Roque Lara Núñez Xavier Romero Montañana Miguel Á. Martínez Marcos Rubén Bautista Herrera Yolanda Gancedo Santamaría Miguel Ángel Molón Díaz Rubén Bello Prada Miguel Ángel Reyes Molón

Miguel Corral Álvarez (*) Lista de compradores de la Collector's Edition de PIXELS a Miguel González Cote fecha de cierre del 10 de marzo de 2025 a las 12:10h. Miguel Martín Alonso

Además de la revista en papel, PIXELS ofrece a todos los que compren cualquiera de las edicio-nes vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de hechoconpixels.com. Ade-más, los compradores de PIXELS Digital, Deluxe y Collector's también pueden leer y descargar la edicicón digital desde las páginas de nuestra web oficial. Aquí podéis ver cómo hacerlo.

Vídeos exclusivos lectores

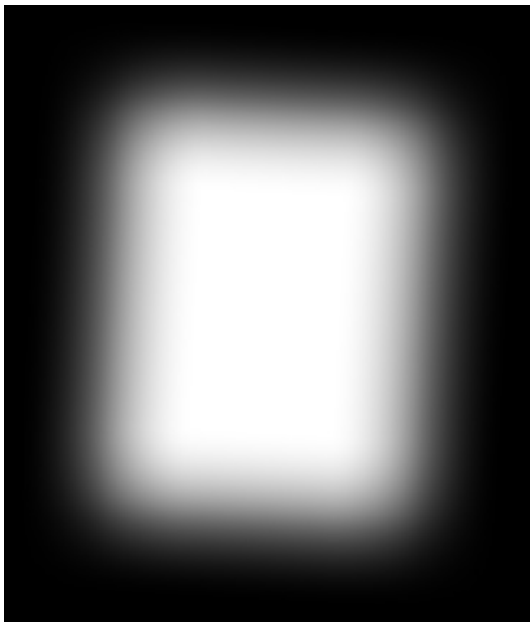
Si compras la revista en GamePress tendrás el usuario creado dentro de nuestro sitio oficial en las siguientes 24 horas. Sigue los siguientes pasos (si la has comprado en otro punto de venta, escríbenos un email a la dirección que puedes ver más abajo):

1 Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del usuario de la web. 2 Indica que quieres recuperar la contraseña de tu usuario. 3 Escribe la misma dirección de email que utilizaste para comprar la revista en la web de la

Editorial GamePress (si es otra escríbemos a soporte@hechoconpixels.com).

4 Pulsa en el botón de Obtener una contraseña nueva.

A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada. Define el nuevo password que quieres tener y vuelve a la web para iniciar sesión.



Edición digital de PIXELS

Puedes leer y descargar la edición digital de PIXELS desde nuestra web oficial (hechoconpixels.com). Solo tienes que acceder e iniciar sesión con tu usuario. Verás en la columna izquierda (o en el menú de las tres líneas en móvil) todos los números que has comprado y un icono de descarga al lado.

Para cualquier problema que tengas para acceder a la web, ver los vídeos o leer o descargar la versión digital de PIXELS, escríbenos un correo a: soporte@hechoconpixels.com.

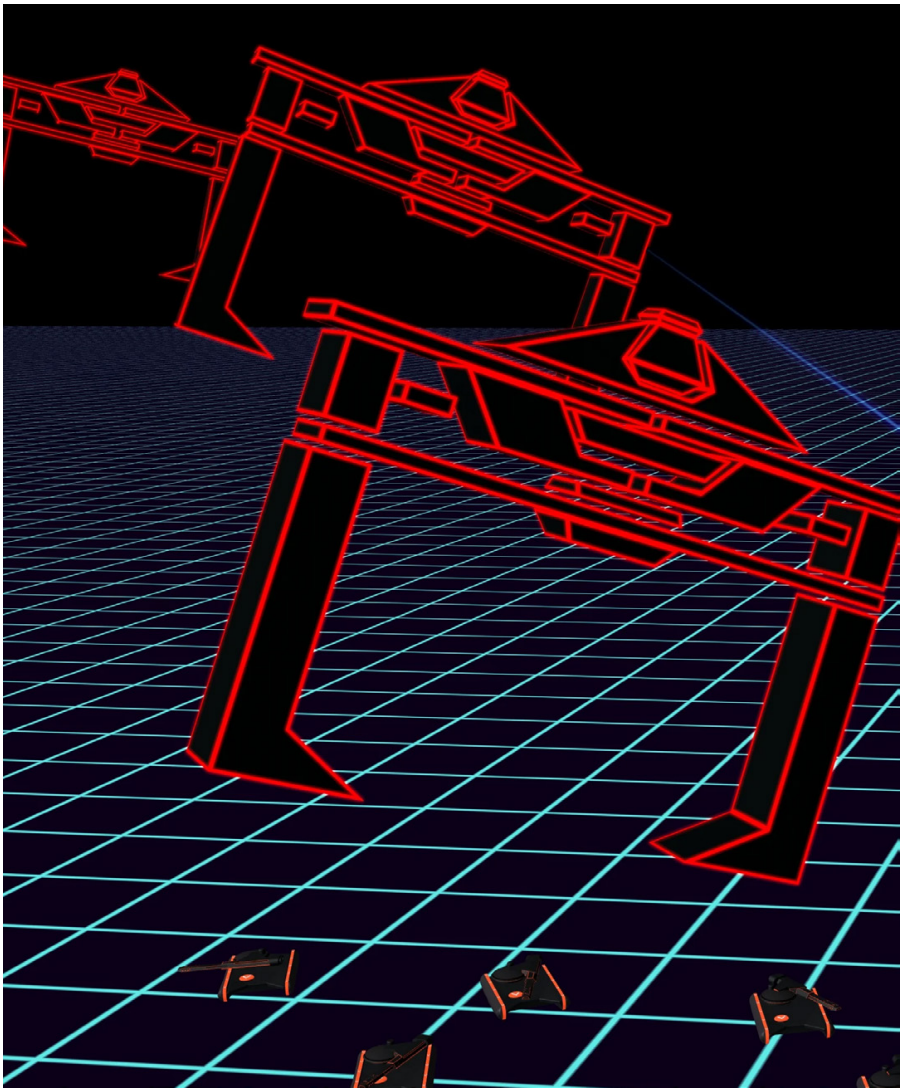
CONTENIDOS EXTRA

PIXELS

Nº5_Vectores_Analógicos

El próximo número ya lo estamos perfilando y andamos ideando nuevos contenidos que os descubrirán algunas cosillas sobre vectores y lásers & phasers.

¿Sabéis de qué hablamos?



EDITA

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Marcos García, Bruno Sol,

Sonia Herranz, Juan C. García,

Gustavo Bernaldo, Nacho Hdez.,

Juan C. Sanz y J.L. Molina

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

Javier Sanz (legacy)

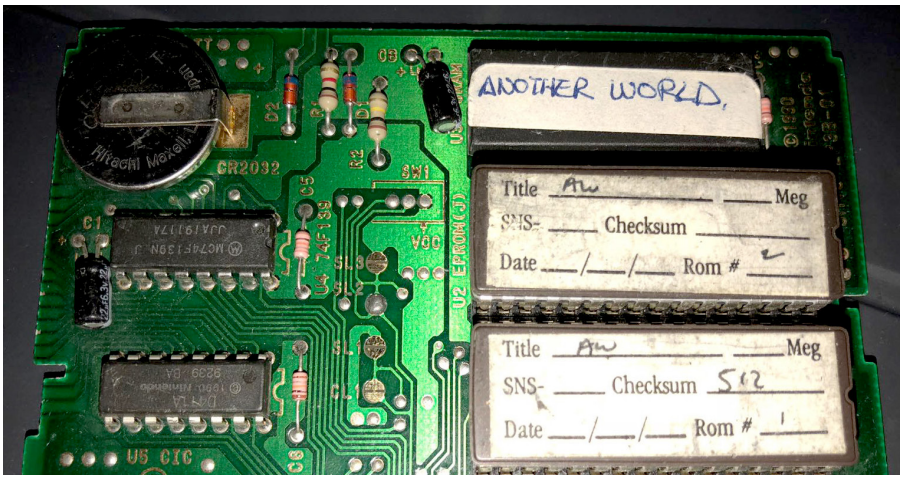
SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE IMPRIME

Vectores en Vectores en Gamepress.es IMPRESO EN ESPAÑA vez de pixels vez de pixels

Queda prohibida la reproduc-ción total o parcial, por cual-quier medio o en cualquier so-porte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso pre-vio y por escrito del editor.



Depósito Legal M-7077-2025

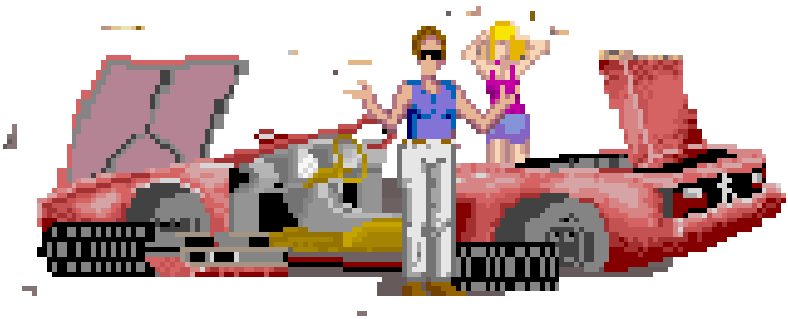
CONTACTO

@HechoconPixels

Cuando el mundo Cuando el mundo SOPORTE soporte@ fue analógico fue analógico hechoconpixels.com INFORMACIÓN info@ hechoconpixels.com

82

PIXELS



.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.

PIXELS